
ゲーム・フィールド テーブルトークRPG
メタルヘッド・マキシマム
METAL HEAD
MAXIMUM
高平鳴海／F.E.A.R.
メタルヘッド・マキシマム
高平鳴海／F.E.A.R.
Field Game

ゲーム・フィールド製品ラインナップ



新星界スター＝ロード
本体価格：3000円（税別）



パワープレイ・プログレス
本体価格：3600円(税別)



ゲーマーズ・フィールド
サポート誌・偶数月末発売
本体価格：850円(税別)

カバーイラスト：米村孝一郎

METAL HEAD MAXIMUM

メタルヘッド・マキシマム

高平鳴海／F.E.A.R.




そうだ　すべてはここにある
生きるという災い
金という力
企業という正義
うわ　ダサ
なにカルロス その古クサイ歌
なに…って お前知らないのか？
知ってるわけないじゃん あたし　いくつだと思ってんの？
おおかた大昔のロッカーってトコでしょ
ロッカー ロッカーねぇ…
いや、ちがうな



未来か？
いや、それは今
さけがたい現実（リアル）
大昔のアイドルさ
あ、それって
シャナの古い曲
でそ
たしか曲名は
“METAL HEAD”
とと、
ビン
ビン
あ、
シャナ知らねーの？
ハズかC（シー）ヤツ
大手（メジャー）ネット
にゃのらねー
けどライブ
じゃケッコー
マサシはけっこう
ジジイよね
こっからは
フルジャック＝イン
全面バックアップで
いきますよぉ〜
地球（ほし）の裏から
超特急♡
マジマジ？
マジよ
大マジ。
ほらオレ様に
まかせときゃ
万事ＯＫ様々よ



私は全てを知っている
無数の人間
無数の言葉
無数の物語
ダウンロード代はヨロシクね♡
どうしました？
…………
いや…意外と高くついたもので……
どこぞのバカのせいで…
すみません もっとお礼ができればよいのですけど…
いや、もともとカルロスのヤツがタダでもいいと受けた仕事ですから
儲けは考えてませんよ
超過分はヤツにつけときますんで
でも…それでは
いや あの男はそういう損な星まわりでしてね
あ、そうそう よければサインをいただけませんか



私にできるのは
ただ知ること
ただ理解すること
だけど私は憶えてる
私とヤツの
二人分
うっそぉ
これタダ働き
なのお!!
いや俺は自腹だ
お前らの分の
金は出る
そんでもカルロスは
タダ働きじゃない
バカじゃないの!?
バカバカバカバカ!!
どうだ、なにか
『見える』か?
うん
近いよ
『声』が『見える』
あっちの方…



またそんな
電波幼女の言うコト
聞いてぇ
だ、そうだ。聞いたか？
アルファは『見えない』
事は云わん。
準備しろ！！　来るぞ！！
うっそ俺
足あとつけられたぁ？
だけど私は憶えてる
戦士たちの心
全ての生
全ての死
すべての物語を
あーもう
オヤジの浪花節は
サブイボでるわ！！
すまんな
♪
あんたもうるさい！！
おギリで乗せて
やってんだからね！



全世界の記憶
つまらん感傷さ
カルロス＝V＝サンチアゴ
Carlos=V=Santiago
Bクラスバウンサー
42歳　リオ＝ブエノス出身
私はうたかたを読むもの
カルロスの
バカ…
フランソワーズ＝マラコイデス
Francoise=Malacoides
Dクラスランドブラスター
17歳　ネオ＝アップル出身


さあ　未来を思い出せ
来るわ
アルファ
Alpha
イノセント
?歳　?出身
はじまった…ようですな
全ては――ここにある
ハワード=V(フォン)=ノーマンバウカー
Howard=von=Normanbowker
Bクラスブローカー
45歳　ヌーベルデルタ出身
俺はこーゆーのキライじゃないね
サシ=A(アーネスト)=ライプニッツ
Masashi=A=Leibniz
Cクラスネットライナー
20歳　テキサナ出身


MAXIMUM


メタルヘッド・マキシマム
FROM 2160
©2000 Narumi Takahira / FarEast Amusement Research Co.,Ltd.
©2000 Game Field Co.,Ltd.

METAL HEAD

MAXIMUM

CONTENTS

METAL HEAD MAXIMUM

CREDIT

DESIGN
Narumi Takahira

2nd EDITION SYSTEM DESIGN
Yura Kubota

ADDITIONAL SYSTEM DESIGN
Tsuyoshi Yamamoto

TEXT
Narumi Takahira
Yura Kubota
Tsuyoshi Yamamoto
Eiichi Shitara
Dai Akagane
Hirohisa Sekine
Akira Tano
Takuji Endo
Takashi Tanaka

DIRECTION
Shinji Tanaka

ADDITIONAL DIRECTION
Akio Isoda

COVER ART
Kouichirou Yonemura

CHARACTER ARTS
Mitsuaki Sagiri

OPENING COMIC
Jun'ichi Inoue

INTERIOR ARTISTS
Makoto Sajima
Hiroyuki Ishida
Akane Sasaki
Ryoku Tokiwa
Daiji Takada
Kazuyuki Moriguchi

GRAPHIC DESIGNERS
Shinji Tanaka
Takahiro Sato
Yukio Seki

SPECIAL EFFECTS
Akira Tano

PRODUCE
Tarrot Suzufuki
FarEast Amusement Research Co., Ltd.

SPECIAL THANKS TO
Team AGARUTA
Shin Kamitani
Tomohiro Nakamura
Players of GFcon

METAL HEAD

メタルヘッド＝マキシマムベーシックルールブック

メタルヘッド



- METAL HEAD
- CHROME BEAT
- CORE STRIKE
- BOUNCER EXPANSION
- PSY-CLONE
- VIRTUAL CITY
- HUNTERS' HANDBOOK
- HARD BREAK
- CHARTS&SHEETS

「始まりがあれば終わりがある――って思ってるだろ？　けど、
この世界に終末はない。もう10年も前に来ちまってるからな」

イントロダクション

「メタルヘッド・マキシマム」の世界へようこそ。このセクションでは、テーブルトークRPG「メタルヘッド・マキシマム」の基本的な部分について解説する。たとえ初心者でなくとも、ぜひ一読していただきたい。

テーブルトークRPGとは

『メタルヘッド・マキシマム』は、テーブルトークRPG——コミュニケーションを通じて、自分たちだけのストーリーを構築するという遊び——をおこなうためのツールである。同時に、そのツールを利用するためのルールブックである。

■ゲームマスターとプレイヤー

『メタルヘッド・マキシマム』の参加人数は、5～6人が適当である。このうちひとりがゲームマスター(GM)となり、残りはプレイヤーとなる。

プレイヤーは『メタルヘッド・マキシマム』の住人であるキャラクター(これをプレイヤーキャラクター(PC)という)を受け持ち、GMが提示した状況、事件を、キャラクターの立場で思考し、力を合わせて解決する。

それに対してGMは、裁定者であり、演出家である。プレイヤーの進言した行動に対して、ルールに則って成否を決め、適切な演出をおこなう。ストーリーの骨組みであるシナリオを作成し、キャラクターの敵役を登場させたり難事件を起こしたりするのもGMの役目である。

最も重要な要素は、プレイヤー同士、プレイヤーたちとGMのコミュニケーションである。コミュニケーションを通して、あたかも映画や小説のような、自分たちだけの世界、ストーリーを作り上げるのだ。将棋やトランプゲームなどと違い、勝利条件は存在しない。GMもしくはプレイヤーの誰かひとりが“勝つ”ということはありえないのだ。

テーブルトークRPG『メタルヘッド・マキシマム』の目的は、“皆の貴重な時間を共有し、楽しいひとときを過ごすこと”である。

■プレイに必要なもの

『メタルヘッド・マキシマム』をプレイするに当たって、参加者の他にいくつか用意すべきものがある。

ルールブック

本書である。最低でも1冊は必要だが、GM用に1冊、プレイヤー用に1冊の合計2冊はそろえておくべき。参加者全員が1冊ずつ持っていればベストだ。

場所

全員が着席でき、快適にプレイできる場所の確保は重要である。キャラクターシートやGM用の資料を広げたり、ダイスを転がすことのできるテーブルも必要だ。

また、多少うるさくなっても、他人(ゲームの参加者でない人々)に迷惑のかからない場所でなければならない。議論や演出が白熱してくれば、ついつい大声が出てしまうものである。

ダイス

サイコロのことである。色違いの10面体ダイス2個を1セットとし、1～2セットは必要。全員が1セットずつ用意できればベストだが、さらに予備のダイスをいくつか準備しておくのが望ましいところである。

シート類

キャラクターシートやビジネスシートなど、必要なシート類をコピーしておく。ビジネスシートは1枚だけでよいが、キャラクターシートとレコードシートはプレイヤーの数だけ必要である(それ以外のシートは必要に応じて用意すること)。

筆記用具

キャラクターの作成から始めるなら、筆記用具は必須である。そうでなくても、ゲーム中、弾丸のチェックや重要な情報をメモしておくために必要である。

常識と社交性

「何を今更……」などと思わないで欲しい。他人に迷惑をかけないだけの常識と社交性は重要である。

『メタルヘッド・マキシマム』(ひいてはテーブルトークRPG)は、たとえ他の参加者、ゲームに参加していない人々から白い眼で見られても、自分(たち)だけが満足すればいいというものではないのだ。

「自分の行動は他人に迷惑をかけていないだろうか。自分のプレイを他人は面白がっているだろうか」と省みることは、極めて重要なことである。

その他

喉を潤すための充分なドリンク、ちょっとつまめるお菓子などは、参加者の持ち寄りもしくは割り勘で用意しておくといいだろう。トイレの確保も重要だ。

またGMは、当日プレイするためのシナリオを用意しておかなければならない。それはP341からのシナリオでもいいし、自分で作成したものでもOKだ。

■ゴールデンルール

前で述べた常識と社交性は、社会人として、人間としてのルールである。ゲームのルール以前の問題だ。

その他にも、戦闘がどうとかダメージがどうとかいう前に覚えておくべき事柄がいくつかある。

●ロール

銃を撃つ、ネットワークをハッキングするなどといった行動の成否は、ダイスを使って決定する。

このように、ダイスを振って結果を求めることを“ロール”という。

◆ダイスの読み方

ロールは基本的に“D100”でおこなう((100)%ロールともいう)。この場合、色違いの10面体ダイスを2個用意し、一方を10の位、もう一方を1の位とする。たとえば10の位として振ったダイスの出目が6、1の位が4の場合、結果は64(%)となる。このとき、10の位で振ったダイスが0ならば、そのままゼロとするが、両方とも0の場合は100とする。

また「D10する」と指定があった場合は、10面体ダイスを1個振り、出目を求める。このとき、出目が0の場合、10として数値を求めることもある。

●端数の切り捨て

ロールに対する修正などで、割り算をおこなう場合がある。このとき、特に明記されていない限り、端数はすべて“切り捨て”となる。

プレイヤーの役目

■プレイヤーとは

GM以外のゲームに参加する人たちのことをプレイヤーという。その役目はPCをひとり担当し、そのキャラクターとなってゲームに参加し、GMの提示したシナリオで遊ぶことである。

プレイヤーとしてなすべきことは、ゲーム内のキャラクターとして考え、ロールプレイすることであるが、それ以上に大切なことがある。『メタルヘッド・マキシマム』におけるPCはすべてハンターとなる。ハンターには、ハンターとして守らなければならない規律や規則があるが、それ以上にゲームの参加者として守らなければならないものがあることを心に留めて遊んで欲しい。

それはけっして難しいことでもなければ、大変なことでもない。特殊な技術がいるわけでもなく、分厚いルールブックをすべて把握することでもない。

プレイヤーが守らなければいけないこと。

それは、ゲームを楽しむことである。もちろん、自分だけが楽しくてはいけない。GMも含めて、参加している全員が楽しくなければならないのだ。

また、RPGであるからロールプレイは大切だし、その方がゲームが盛り上がることも間違いない。

しかし、「オレのキャラクターは、こういうキャラクターだから」というロールプレイは、けっして免罪符にはならない。その行動が、他の人をどういう気持ちにさせるのかを考えて、キャラクターのロールプレイを楽しもう。

■ハンター

『メタルヘッド・マキシマム』の一般市民は、大別して3つある。都市に住む、行政に従順な市民と、スラムで無気力な日々を送る難民たち。そして荒野には、今日のことしか考えられないアウトローたちが屯(たむろ)している。

しかし、これら3種のどれにも属さない誇り高い人々がいる(市民権は持っている)。

彼らを総称して“ハンター”と呼ぶ。プレイヤーキャラクター(PC)は、全員ハンターである。

ハンターとは自らの実力で幸福をつかみ取る者、と定義でき、その仕事内容(得意分野)により、さらに“ランドブラスター”“ネットライナー”“バウンサー”“ハスラー”“イノセント”の5種にわけられる(ブローカーも含めれば6種)。

■PCの目的

ハンターはプロフェッショナルである。プロとして誇りを持って仕事を完遂し、余暇があれば、より高度な依頼を受けるべく己の腕を磨く。

また、ハンターは、都市からあぶれて細々と暮らす弱者たちから、なけなしの金で依頼されることが多い。そんなときハンターは、たとえ少ない金でも、強者の誇りを持って全力で依頼をこなす。ハンターは金で動くならず者ではなく、弱者の守護者でもあるのだ。

PCとしてのハンターも、そのような誇りを持って行動すべきである。逆にGMは、PCたちの誇りを刺激するような依頼を与えたり、事件を起こすべきだ。

また、強さの限界に挑戦する、ハンターとしてのランクを上げる、いずれ安穏な暮らしを送るために金を稼ぐなど、大きな目標を設定するといいだろう。これは強制ではないが、目標があれば何かと行動しやすい。GMが目標を提示してもよい。

GMの役目

■GMとは

先に述べたとおり、GMの役目は裁定者であり、演出家だ。TVゲームなら、ゲーム機本体とTVモニタに当たるといえよう。

このように書くと、GMはとても大変に思えるかもしれない。確かにプレイヤーに比べれば大変ではあるが、そのぶんGMならではの楽しみもある。

もしキミがGMをやるのなら、ここを必ず読んで欲しい。

●GMのなすべきこと

GMとしてなすべきことは、実は3つしかない。

ルールの判定
シナリオの進行
NPCのロールプレイ

とはいっても、これらひとつひとつはそれほど単純なものではない。しかし、逆にそれがGMの醍醐味でもあるのだ。

なぜなら、キミの一言でキャラクターたちが泣き、笑い、そして戦い、またプレイヤーたちが観客となって楽しんでくれるのだ。これらはプレイヤーでは味わえない楽しみである。

●ルールの判定

プレイ中、キャラクター（プレイヤー）は次々と「マスター、何々したいんだけど」といってくるだろう。そのほとんどが無理難題だといっても過言ではない。その無理難題にモタモタと応じている時間的余裕はない。それにあまり手際がよくないとプレイ時間が無駄に長くなり、プレイヤーが飽きてしまう。

そうならないようにするためには、あらかじめルールブックを読み込んでおき、「何々がしたいなら○×して」とプレイヤーの無理難題に素早く対応できるようにしておく必要がある。

しかしルールブックの隅から隅まで読み、その内容を把握することはとても骨が折れ、ましてや最初から完全に把握することは不可能に近い。

そこで、まずはどのページに何が書かれているかをだいたい把握するようにするのだ。ゲーム中でもルールブックを見ることはできるのだから、素早く参照したページを探し出せれば問題はない。これで大抵のことには対処することができるだろう。

だが、ルールブックにも書かれていない事態が発生した場合はどうだろうか？　実際、テーブルトークRPGでは、このような状況が発生することは少なくない。できることが決まっているTVゲームのRPGと違って、テーブルトークRPGはプレイヤーの発想の数だけ選択肢がある。GMはこれらに対して、それが可能なのか不可能なのか。また可能ならば、どのような判定をおこなえばよいのかを判断しなければならないのだ。

実は、これに対応する手段はひとつしかない。GMであるキミが判断し、決定するのだ。大抵の場合、あまり無茶なことでない限り、プレイヤーがGMに文句をつけることはない。常識と照らし合わせ、プレイヤー、GMの双方が納得する範囲内で適当な解決策を見いだせばよい。

始めのうちは戸惑うかもしれない。落ち着いて対応すれば大丈夫だ。逆にその状況を楽しむくらいの余裕を持とう。GMが予想もしないプレイヤーの行動は、GMの楽しみのひとつでもあるのだ。

◆ルールの適用／不適用

GMは、その時のゲームにおいて、最大の権利を持つ裁定者である。ルールの解釈などにおける最終決定権は、GMが持っている（たとえその決定が、ルールブックの記述や公式発表などと食い違っているとしても）。

GMは、本書に記載されているルールを自由に取捨選択してかまわない。必要を感じなかったり、時間的な制約などがあれば、判定をおこなうと指定されていても、無理におこなわなくてよいのだ。そのときの結果は、GMが自由に決定してよい。

また装備などのデータを変えずに「○○相当の品」として、形状や演出を変えるのもよいだろう。古式ゆかしい薬莢を排出する銃を撃ちたい人もいるはずだ。それを、最終的に判断するのはGMの仕事である。

ただし、そのようなGMの裁定は、常に公正で、プレイヤー全員が納得し、かつ楽しめるものであるべきである。自分が楽しいからといって、独断と偏見で裁定し、それをプレイヤーたちに無理強いしてはならない。GMは独裁者ではないのだ。

◆ルールを間違えたら

間違いは誰にでもある。したがって、それはゲーム中にも起こる可能性はあるのだ。

もし、GMがルールを間違えてしまい、しばらくしてからそれに気づいた場合は、そのままゲームを継続すること。それが原因でPCが死亡したとしても、事態を巻き戻してはならない。もちろん、プレイヤーがルールを間違った場合でも同様だ。

その場で気がついたならば、修正するのはたいした作業ではない。しかし、ストーリーが進み、事態が変化してしまった後に修正するとなると、とてつもない手間と時間が必要となる。そして、それだけの手間と時間をかけて修正しても、後に残るのは色彩の失われた物語だけだ。一度、起こってしまったことはやり直すべきではないのだ。

ただし、間違いが判明した後からは正しいルールで運用すること。それがGMの公平な態度である。

◆ダイスの振りなおし

GMは基本的にダイスの振りなおしを認めるべきではない。だが、プレイヤーがダイスを振った後に、実は宣言していないことに気づいた場合はどうであろうか？　特殊なルールを使用

した場合は、宣言を忘れてしまうことは少なくない。特に白熱している戦闘などではよく起こることである。この場合、後から宣言させることはよくない。なぜなら、不公平になるからだ。

そこでこのような事態が発生したときは、改めて宣言をさせてから、ダイスを振りなおさせるのがよい。

●シナリオの進行

既成手製に限らず、シナリオ、つまりゲームのストーリーを円滑に勧めるには、あらかじめ読み込んでおく必要がある。

その際に押さえておくべきポイントはふたつだ。

シナリオ上でのキャラクターに何をさせたいか？
キャラクターの行動でストーリーはどう変わるか？

たとえば、仕事の依頼を無理にでもキャラクターに受けさせたいとしよう。そのためには人質を取ったり、無実の罪に陥れ（おとしい）るなどして絶対に依頼を断れない状況を作る必要がある。このような具合に、シナリオのどの場面も何かの理由があって用意されている。シナリオを作った者がどのような意図で場面を用意したかを考えれば、自然にGMとして何をすればいいかがわかるはずだ。シナリオを自作する場合も同様である。

しかし、キャラクターはシナリオどおりに動かないものである。プレイヤー自身の意志でシナリオに想定されていない行動を取る場合もあるし、偶然に思ってもみなかった事態が起こる場合もあるだろう。既成シナリオにはそれらの対処方法が書いてある場合もあるし、自作する場合も、それを常に念頭に置いておけば、あわてず対処することができるはずだ。

あとは“慣れ”である。初めはたどたどしいシナリオ進行も、やがて慣れていくうちにスムーズになっていくだろう。まずは本書に付属しているシナリオから試してみて欲しい。

何度かGMをしているうちに、自分のやりたい物語が出てくるだろう。コミックや小説を読んだり、TVや映画を見たりすることで、アイデアが自然と浮かんでくるものだ。そうなったら、次は自分でシナリオを作ってみよう。付属シナリオ、ゲーマーズ・フィールドのリプレイ、他の書籍などが参考になるだろう。

◆シナリオの報酬

シナリオをクリアすることによって、PCにはふたつの報酬が与えられる。それが報酬金とシナリオポイントである。これらはシナリオ（つまり仕事）の内容によって、大きく異なるため一概にはいえないが、以下におおよその目安を載せておく。参考にして欲しい。なお、報酬金はチームに払われる金額であり、シナリオポイントは各PCに与えられるポイントである。

仕事の内容	報酬金（前金、成功報酬合わせて）
探査／捜索	$5,000～
物の輸送	$5,000～
人の輸送	$10,000～
護衛	$10,000～

シナリオの難易度	シナリオポイント
まず赤字になることはない	10～
赤字になる可能性がある	15～
ハンターランクEではチームに死亡者が出る可能性がある	20～
ハンターランクDではチームに死亡者が出る可能性がある	30～
ハンターランクCではチームに死亡者が出る可能性がある	40～
ハンターランクBではチームに死亡者が出る可能性がある	50～
ハンターランクAでも難しい	60～

●NPCのロールプレイ

NPCとは「ノン・プレイヤー・キャラクター」の略であり、GMが扱うキャラクターのことである。つまり。PCの他にシナリオに登場するキャラクターすべてがNPCである。

NPCには、PCの行く手を阻む敵から、バーのオヤジ、一般市民、軍人など、シナリオによってさまざまなである。これら大勢のNPCを、どのように演じるかというと、答えは至極簡単である。

無理してロールプレイする必要はない。役者でもない限り、大勢のキャラクターを演じわけることは難しい。無理にプレイヤー（キャラクター）と会話形式でやりとりしなくてもよく、シナリオに書かれていることを棒読みするだけでもかまわない。プレイヤーに、GMの意図が伝わればそれでよいのだ。

そうしているうちに、自然とNPCとしてのセリフがこぼれていくようになるだろう。最初は、敵キャラクターの登場など「ここだけは演出で盛り上げたい」というところだけロールプレイしていけばよいのだ。

●ゲームを楽しむ

GMとしての最大のポイントは、ルールやシナリオをスムーズに運用することでも、感動巨編のシナリオを作ることでもない。「参加している全員が楽しむ」ということである。

初めのうちは、全員を満足させることはなかなかできないだろう。それでも、自分は楽しむように心がけて欲しい。やがて、他の人が楽しむためのコツが見えてくるようになるはずである。ただし自分“だけ”が楽しいという、ひとりよがりにならないように注意すること。

自分が楽しむコツは、まず“失敗を恐れない”ことである。GMをする前は「もしプレイヤーに文句をいわれたらどうしよう」「もしプレイヤーにつまらないといわれたらどうしよう」などと不安に思うかもしれない、特に一度失敗した後では、余計にそうだろう。

しかしものは考えようである。前回なぜ失敗したかを考え、次回にいかせばよいのだ。気を楽にして、ワクワクしながら待っているプレイヤーにこう告げよう。

「さてキミたちは……」

そこからすべてが始まるのだ。

METALHEADの世界

『メタルヘッド・マキシマム』の世界は、テクノロジーが極限まで進化した22世紀の地球である。このセクションでは、『メタルヘッド・マキシマム』の世界背景や歴史について解説する。

時代の変遷

22世紀ももはや後半に突入し、2160年代を数えている。地球が生まれ、人類が誕生し、世界はその姿を大きく変貌させてきた。

現在の地球の姿は、激動の時代といわれた20世紀末を起点とし、21世紀末に起きた異変を経て、2150年代からさらなる飛躍をしたものである。

■ふたつの世紀末――崩壊の時代

現在までに、世界は2回の特筆すべき世紀末をくぐり抜けてきた。

そのうちのひとつは、かの大予言者が地球の終末と謳(うた)った(と解釈されている)、20世紀末である。

このころ、人類はふたつの大問題に直面していた。ひとつは環境問題。これは、技術の急速な進歩と、人口の爆発的増加に伴う生活圏の拡大が原因である。20世紀中盤にくらべて環境問題が盛んに議論されるようにはなっていたが、いちど転がりだした雪玉は、巨大化の一途をたどるだけであった。

人類が直面した第2の問題は、増加の一方をたどる各地の紛争、テロリズムの横行である。冷戦が終結して久しいこの頃、巨大国家同士の争いはなくなった。しかし、北ヨーロッパ、中近東などにおける民族的・宗教的武力衝突は、日夜ニュースをにぎわせていた。

●紛争の激化

それでも20世紀末は、人類の(ひいては地球の)存続を危うくさせるような大事件は起きなかった。だが、かつては夢の未来と謳われた21世紀に突入してから、紛争やテロリズムの増加は加速する一方であった。

その背景には、民族的・宗教的対立の他に、急速に人々の中で高まっていった危機感がある。政情・世情への不安、世界経済への不安、環境破壊と人口の過密を起因とする衣食住への不安――理由はさまざまだが、人々は常に不安にさいなまれていたといっていい。この頃、人口の増加はさらに加速し、逆に経済活動は都市部へと集中するようになっていった。不安感にともなって、都市の外に住む人々がこぞって流入していったのである。

暴動や凶悪な殺人事件などは後を絶たず、識者は危機感からくる一種の集団ヒステリーと分析したが、解決策を得る結果とはならなかった。

21世紀後半になると、そんな世情不安に触発されたかのように、これまでくすぶっていた火種が一気に炎を上げた。

2050年代、すでに経済統一を果たしていたヨーロッパ諸国が、ついにポルトガルから西欧までの国土統一がなされることとなった。

2060年代には、南アフリカ、チェニジア、リビア、エジプトを除くすべての地域がまとまり、中部アフリカ連邦が成立。

2090年代に入ると、1世紀近くも続いていた中東問題が、アラブ諸国の共食いの結果、イスラエルのひとり勝ちというかたちで一応の終結を見た。

このような運動の中で、血なまぐさい紛争が幾度となく繰り返されてきたのはいうまでもない。世界大戦と呼ぶようなレベルの戦争こそ勃発しなかったが、このような状況下でも順調に発展してきた文明が逆に徒となった。

●21世紀末のカタストロフ

技術の革新によって、大量殺戮兵器――核、細菌、化学兵器が誕生した。人道的な観点、環境への影響などから、あまりにも広範囲にダメージを与える兵器が実際に使用されることはなく、あくまでも牽制として配備される程度であった。さらに軍縮によって、ICBMなどの数は少しずつ減少していった。

その一方で、21世紀の技術はNBC兵器をコンパクト化し、限定的に使用することを可能にした。2050年代に起きたヨーロッパ連合運動の頃から(世論からの非難を浴びつつも)実戦に投入され、役半世紀の間続いた各地の紛争で、結果的に多くの人々と多くの自然を血祭りに上げてきた。

しかし、その代償はあまりにも大きかった。各地で大量に使用されたNBC兵器は、数発のICBMで地球を一気に灰にするよりも、はるかに深刻な爪痕を残した。

当時、各地の政府は科学者やコンピュータを頼り、彼らの助言どおり市民に安全性を訴えた。だが爪痕の深さは、科学者

やコンピュータの予想をはるかに上回っていたのだ。

2090～2100年頃にかけて、大洪水や大地震などのような天変地異が相次ぎ、それに付随して、原子力発電所など各地のエネルギー施設が倒壊していった。それだけでも甚大な被害をもたらしたが、BC兵器の影響と思われる新種のウィルスが、破滅的な疫病を全世界レベルで蔓延させていった。

その結果、約10年ほどの短い期間に、全人口を1／6に(他の生物はそれ以下)まで減らしてしまったのである。

■2150年代――再生の時代

22世紀に突入した地球は、見るも無惨な荒野と化していた。BC兵器のさらなる影響による、突然変異体(ミュータント)が徘徊する、地獄のような荒野に。

大幅に数を減らした人類は、民族的·宗教的価値観をひとまず置いて、運よくカタストロフの魔手から逃れることのできた地域に寄り集まった。その多くは、かつての大国の中心都市である。

すでに国家という政治体系は存在しておらず、その地域の巨大企業が手綱を握って、大都市ごとに独自の行政を敷く以外に、人々をまとめる手段はなかった。当初は足元のおぼつかない行政であったが、それでも都市での生活は、人々に安心感を与えた。

相変わらず相次ぐ無差別テロ、都市犯罪、謎の疫病、急変する気象、近隣地域との紛争、荒野から迷い込んだミュータントなど、不安要素はまだまだ多ったが、都市生活での安心感は、時とともにそれらを凌駕していった。もちろんその背景には、市民や行政らの努力があったことは言うまでもない。

半世紀ほどが経過し、各地の都市は巨大企業による支配体制が確立し、“メガ＝シティ”と呼ばれるまでに成長した。一度は崩壊しかけたかに見えた人類の文明は、息を吹き返したのである。

■2160年代――ターニングポイント

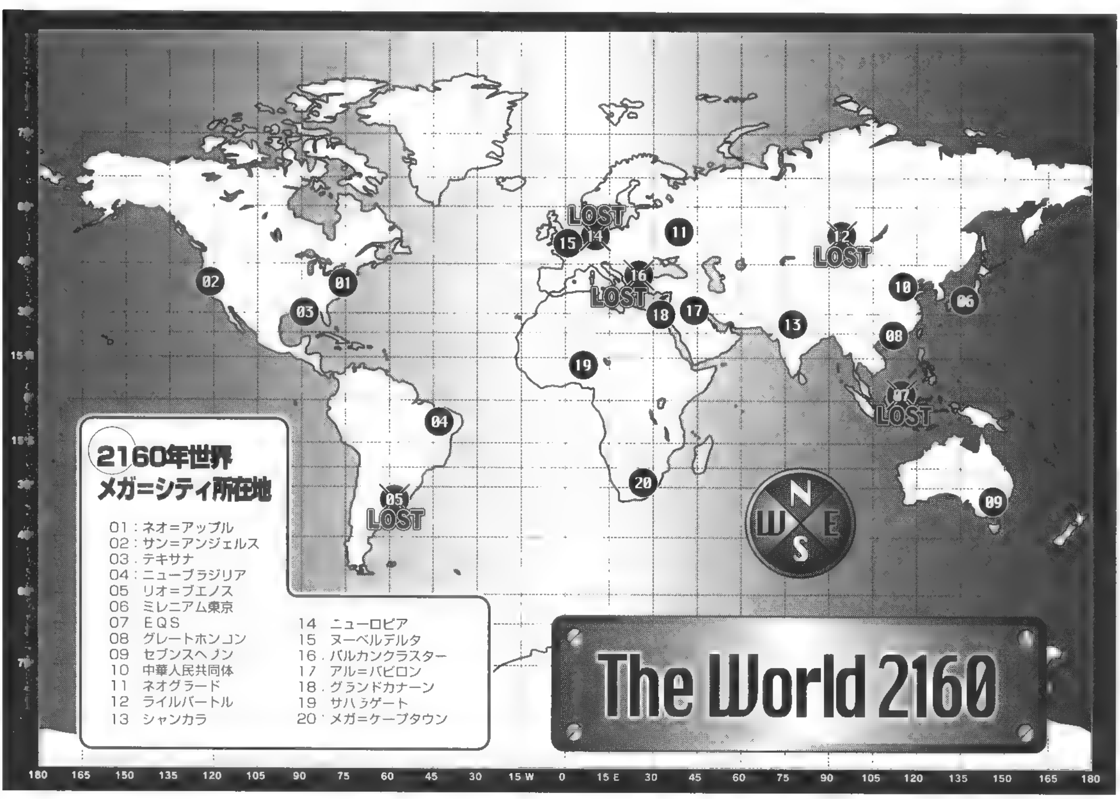
世界中のメガ＝シティは、人類にとって最後の砦であった。カタストロフによる地球環境のダメージはまだ回復の兆しを見せていなかったため、腐敗した地域から追い出された人々は、大都市に逃げ込むしかなかったのだ。

企業体は、自ら建設した都市に周辺の難民を呼び集めた。そこに住む者は労働力を提供し、自分たちの生産した製品を消費する。これこそ、支配企業がその設計図どおりに築いた王国であった。

そして2160年代――富の集中と技術の結集は、滅びを待つしかなかった人類に新たな未来を与えた。

支配企業のうちいくつかは、地球環境を回復するための研究を進めていたが、それらが実を結んだのである。

最初は実験的だったテラフォーミング(環境改造)は盛んにおこなわれるようになり、メガ＝シティの周辺には、人類が生存できる大地が再生しつつある。立ち直った地球は不完全ながら自浄機能を取り戻し、生物が住める土地が徐々に広がっていった。



緑が回復したのを見たメガ＝シティの人々は、さっそく開拓と移住を開始する。だが、それは同時にメガ＝シティ体制の崩壊を示し、“都市住民”と“開拓民”の対立という新たな構図を生んだ。

まだまだ苦しく、危険に満ちているが、10年前にくらべればはるかにマシで、失いかけた“希望”の光が見える――いわゆる“60年代”とは、そんな時代である。

●アリストとイミグラント

もともとメガ＝シティは、劣悪な環境から住民を守るために造られたものである。人類の英知を結集して造り出された理想都市であり、住民には永遠に快適な暮らしを提供できる――それが当初の構想だった。

しかし、定員をはるかに超える難民が押し寄せたため、都市はかえって暮らしにくい場所になったのである。

とはいえ、その当時の人々には、他に行く場所はない。十分な恩恵を受けられない難民や中流以下の市民は、シティ外縁のダウンタウン、スラム街に住むしかなかった。

ところが環境改造の成功によって、こうした人々は都市を出ていった。この時期、月面での異変（後述）によって一時的な恐慌が起こり、配給削減と治安維持強化による弱者への締めつけが厳しくなったことも移住をうながす要因となった。

ともかく郊外に人口が流出すれば、メガ＝シティは予定されていたとおりの理想都市となる。だからこそアップタウンの住民は、わざわざ都市から出ていこうとは考えなかったのだ。

結果、地球上には都市住民と開拓民、異なるライフスタイルを主張する人々が生まれた。

都市住民はメガ＝シティ体制時代の思想を受け継ぎ、保守的で特権階級意識が強い。彼らは“アリスト（アリストクラットの略。貴族の意）”と自称し、都市を出ていった人々を蔑む傾向にある。

一方、荒野を開拓し、貧しいながらも自分たちの街（メガ＝シティに対して、タウンと呼ばれる）を作った人々は“イミグラント（移民の意）”と呼ばれる。一般にイミグラントは冒険心と反骨精神にあふれ、その生き方を誇りとしている。また、メガ＝シティに居座るアリストたちを快く思っていない。

これら2者の対立は、開拓によってタウンが増えれば増えるほど激しくなってきた。

つい最近まで、社会に大きな変化があったにも関わらず、タウンの存在は公式に認められていなかった。しかし、タウンの数が増え、無視できないほどの力を持ち始めた現在では、シティに集中していた資源や富が次第にタウンへと流れ始めることになる。

メガ＝シティ側は周辺にできたタウンを警戒し、さまざまな方法で干渉するようになった。以前は、企業間あるいはシティ間で紛争が起こったが、今度はシティとタウンの争いもしばしば起こるようになったのである。



■月の異変

2160年代にはもうひとつ、重大な事件が起こっている。それは、変わりつつある地球の現状にも大きな影響を与えていた。

メガ＝シティ体制成立後、月面には選ばれた人々が住んでいる。支配企業の幹部、地上で大成功を収めて巨万の富を得た者、特に優れた技術者や戦闘のプロ——未来を閉ざされた地球を、早々と見捨てた人々だ。

彼らは月面に築かれた快適な都市で暮らしていたはずだが、突然に地球と連絡を絶ってしまった。それまでに建設されていたスペースコロニーや、火星の植民地（実験的に行われた移民計画）も同様に、音信不通となった。

地球軌道から外の世界はすべて月面都市によって管理されていたが、それらが一斉に連絡を断ち、何者も往来できなくなったのである。月面やコロニーに行こうとする宇宙船は必ず撃破され、月から地球に対してもマスドライバーによって岩石を落とすという、攻撃行動がなされるようになった。

アリストたちはこれに困惑し、全シティ間で共同防衛条約を結んで、軌道上の有人無人衛星で監視と防衛（飛来する岩石の破壊）をおこなった。月への潜入や攻撃も試みられたが、今のところ成功までに至っていない。月側は今まで隠匿していた科学技術と兵器を導入しており、対する地球側には、月と積極的に戦争するだけの力はないのだ。少なくとも、今のところは。

タウンとなればなおさらで、宇宙からの攻撃に対処するどころか、月に人が住んでいることすら知らない者も少なくない。だが（あるいは、そのため）、月面からの攻撃がさほど激しくないことから、シティに協力するつもりもないようである。タウンの住人にとっては、広い地球のどこに当たるかわからない岩石よりも、隣のシティのほうが脅威なのだ。

ちなみに、月が地球を本当に敵視しているのかどうかは、誰にもわからない。宣戦布告はないし、連絡途絶の理由さえはっきりしないのだ。これまで得られた情報から推測される事象は以下の通りである。

・月の人々は復興を始めた地球を見て、自分たちの地位が脅かされると考えた。そんな時、カリスマ的指導者があらわれ、月面を支配した。“ワイズ”という名だけが地上に伝わっている。これがもっとも有力な説。
・地球を見捨てるのは支配企業トップたちの前々からの計画で、それが実行に移された。
・月のAIが反乱を起こした。あるいは異星人が攻めてきた。すでに月面の人は皆殺し、または幽閉され、次は地球が狙われている。

しかし、真実は月というパンドラの箱を開けない限り、わからない。

●謎のプレゼント

マスドライバーによって月面から射ち出される岩石は、メガ＝シティか、環境回復によって形成されつつある森林を標的として落ちてくる。軌道上の防衛網が整う以前には、シティが直撃を受けて壊滅したこともあり、環境悪化でタウンが放棄されたこともあった。

だが、今ではほとんどが戦闘衛星によって破壊されるため、小さな岩や破壊した破片が降り注ぐことはあっても、実質的な被害は軽微である。

燃え尽きずに落ちた岩石や月面で作られた兵器の残骸は、貴重な資源となることが知られている。これらを回収し、シティやタウンへ持ち帰るハンターもいる。“パンドラ”と呼ばれる特殊な回路も、月面からのプレゼントの一種としてときどき発見され、ハンターによって利用されている。

2160年代の世界

■メガ＝シティ

地球は21世紀末の天変地異によって一度滅びかけたが、生き残った人々は旧世紀の大都市の跡地にメガ＝シティという超巨大都市を建設した。

メガ＝シティは、旧世紀の大都市跡に造られた、かつてを凌駕するほど巨大な都市である。支配企業によって運営される荘園のような街で、そこの住人はすべて企業のために働いている。

2150年代のメガ＝シティは、無差別テロ、凶悪犯罪、暴動、疫病などが蔓延する危険な都市だったが、今はそうではない。難民や貧民が郊外に流出したため、かなり住みやすくなった。

シティに残る選択をした住民は、企業への貢献（忠誠といってもいいだろう）と引き替えに、安全と豊かな生活を保証されている。ただし、全員が平等というわけではない。企業幹部を頂点とする一種の階層社会が確立しており、多くの人々はステップアップを目指して、日々働いている。

メガ＝シティの都市機能中枢であるAIやライフラインを守るため、一般的なメガ＝シティは市街中心部から外郭に向かって同心円状にいくつかの保安ゲートが設定されている。都市中枢付近は非常に安全で、そこから遠ざかるほどセキュリティは甘いというわけだ。このシステムは50年代に確立し、今でも変わらず使われている。

かつてダウンタウンと呼ばれた「ほどほどに安全でほどほどに危険な」地区は、一般市民のベッドタウンか商店街として再開発が進んでいる。ここは郊外にできたタウン住民とシティ住民の交流／交易の場であり、事実上中立地帯となっている。治安もよく、誰もが気安く訪れることができるエリアといえる。

■タウン

2150年代の時点ですでに、メガ＝シティの外に居を構える

者たちはいた。しかしそれは旧世紀の小都市の生き残りであったり、鉱山や軍事的要所を守備するのための町であったり、宗教的コミューンやバンデットの巣窟であった。このような、隠れ里か前線基地というイメージの地域は、現在のタウンには少ない。

現在におけるタウンは、メガ=シティと対をなす人類の生活圏である。19世紀後期のアメリカを舞台にした活劇(いわゆる、西部劇だ)に出てくるような、荒野の中にできた町を想像すればいい。

イミグラントによるタウン建設の経緯についてはすでに述べた。その周辺には必ず森林か野原、清浄な水をたたえた湖か川、汚染されていない海などが存在する。正常な自然環境がない場所には、タウンができない。

タウンに暮らす人々はシティの住民よりは自然に親しんだ生活を送っているが、原始的というほどでもない。ログハウスに住んだり、ドラム缶風呂に入るわけではないということだ。

少なくとも電気や水道などの設備、通信ネットワークなどは整備されており、多少不便とはいえ、基本的な生活環境、生活習慣はシティ住民と同じである。そして、回復しつつある自然環境を、むやみに破壊しないよう配慮している。

住みやすい土地を求めてメガ=シティを脱出してきた彼らは、シティの干渉や妨害に抵抗しつつ、じっと力を蓄えている。

■ネットワーク

現代に暮らすすべての人々にとって欠かせないもののひとつが、コンピュータネットワークである。

特にメガ=シティにおいては、エネルギー施設、交通、流通、保安……これらすべてが都市中枢たる超高機能AIによって管理されている。ネットワークはその手足というわけだ。

シティ行政府はAIに判断できない決定や方針などは指示を出すが、細かな運営は機械に任せ、住人もみな何かしらネットワークの恩恵を受けている。コンピュータから指示を受けるのではなくて、誰もがそれをメディアやツールとしてうまく使いこなしているということだ。

ネットワークと人の関わりについては、シティもタウンも同じであり、地球上すべての生活圏はひとつのネットワークで結ばれている。違いを挙げるなら、タウンの都市機能はAIでなくタウンごとに人の手で管理されているという点だ。通信に関しては、世界規模ネットワークが利用されている。

それと、(いうまでもないが)月面の異変発生時、大気圏外の人類生活圏はネットワークから切り離された。以後は、月面を中心とした別のネットワークによって結ばれたと思われる。

●生活とネットワーク

貧富(あるいはシティかタウンか)によるある程度の差こそあれ、ネットワークは誰もが利用可能だ。

マザーコンピュータの端末は各家庭のみならず、街並のあちこちに立っている。ガラス張りのボックス状スタンドの中には、偏光型スクリーンやプリンタ、そしてアクセスファイバー用のプレートが備えつけられている。アクセスファイバーとは、利用者の脳から左手指にかけての体内に埋め込まれた光ファイバー端子のことであり、簡単な個人情報(各人のプロフィール、貯金の残高など)が記録されている。普通は市民権と同時に与えられるサービスであり、アクセスファイバーの埋め込みは強制ではない。

アクセスファイバーでの接続により、考えるだけで自分の欲しい情報サービスを受けることが可能となる。この公衆端末は、旧世紀でいうところの身分証明、電話、マスコミ、銀行、図書館の役割を一手に担うもので、社会の情報化に関しては究極の域に達していると言えるだろう。

また、植物を原料とする紙が贅沢品となったこの時代では、実に有効なメディアといえる。

■エネルギー

この時代の一般的なエネルギー資源は原子力である。

21世紀中ごろから、危険な核エネルギーに代わって、軌道上の発電衛星から電力を受け取るマイクロウェーブが使われるようになっていた。しかし、これが空の環境破壊につながることが指摘され、また、地磁気の影響からこの方法も困難になってきたため、研究の進んだ核融合炉が再び使われはじめた。危険度の高さは、現代における総体的なものであり、かつての原子力エネルギープラントにくらべて、その安全性は極めて高い。

また、自動車などのエンジンは、電気(モーター)または水素などの化学燃料によるものが主流となっている。ガソリンエンジンは、強力な出力を得ることが可能であるため、死滅したわけではない。

ちなみに核兵器をはじめとする大量殺戮兵器(NBC兵器)は全面凍結されたが、どこのシティでも秘かに温存はされている。いくつかの幸運なタウンは、何らかの方法でこの手の兵器を入手し、シティとの交渉に使うことで自治権を獲得した。

■支配企業

人類の科学と文明が発展するにつれ、企業、つまり経済機構を司るものが発言力を高めてきた。企業グループのうち構成員が数1000万人〜数億人という巨大な組織は、人類社会で一番強大な存在となった。それが“支配企業”である。世界中のメガ=シティには、それぞれ平均して2〜3社が存在する。

支配企業は膨大な資本力に支えられているため、潰れることは決してない。大プロジェクトの失敗とか、他の支配企業との競争などによって、一時的に左前になったり、傘下の中小企業を売却することはあっても、基幹産業または本社が倒産することはほとんどありえない。

そして、これだけ巨大になると、ひとり〜数人では企業の意志決定はできない。多くのデータから最適な方法を選ばなくてはならないので、人間などという矮小な存在の命令に従わないひとつの生物としてとらえることもできるだろう。

21世紀の段階で世界は巨大企業によって動かされていたと

いってもよく、2050年頃から激化した紛争の多くは、その背景に大企業同士の経済戦争があった。やがて、そのような紛争が、地球環境、ひいては市場を破壊することに気づいた大企業は、2091年にブラジリアで協定を結んだ。22世紀を待たずして紛争が急速に終結していったのは、この非公式な会談の結果によるものである。

その協定こそ、巨大企業による世界の分割統治であり、それが現代における支配企業の母体となっている。

支配する者がこのように変化したものの、人々の暮しはそう不自由にならなかったため、不満の意をあらわす者はそう多いわけではない。しかし、タウンのように、対支配企業の姿勢を明確にしている者たちもいる。

そのようなタウンの台頭や月面の離反などによって、60年代に入ってからの支配企業は、力を弱めつつある。消滅する可能性は今のところないが、この状況が長く続けば危ない。

だが、幹部たちはそれほど焦っていない。これまで各地の支配企業は互いをライバルとして争っていたが、和解しつつある。世界中の支配企業が団結すれば、月面はともかく、新たなライバルであるタウンは圧倒できるだろう。企業の力はまだまだ強大なのである。

■森林と回復計画

森林はかつて絶望的なほど減少し、人類共通の聖地と見なされるほどだった。その情報はメガ=シティ内で完全に機密扱いとされ、誰であっても森林に行くことは許されなかったのである。

こうした本物の森は今でもその存在は秘匿され、シティ行政府が配置した強力な殺人ロボットによって守られていることが多い。天然資源（木材や動植物）は高価で取り引きされるため、密猟者はあとを絶たない。保護森林にロボットが配置されているのは、それらを撃退するためなのだ。

ちなみに、現在は徐々に森林が増えつつある。バイオテクノロジーの進歩によって、劣悪な環境に対応し、短期間に成長、増殖する植物が植林されたためだ。

ただし、こうした植物は自然界に存在するものと根本的に違う。有害物質を分解吸収したり、酸素などを放出する機能を持つ、つまり本当の自然を回復させるための手段として創り出されたのである。本物の草木のように資源にはならず、木材や紙などはこれまでと同じく非常に貴重な物だ。人工の森には食物連鎖を形成する細菌や生物も放されたが、こちらも遺伝子操作で生まれた“生きた道具”に過ぎず、自然の動物のような希少価値はないに等しい。

メガ=シティ行政府は回復地域への立ち入りを禁止したが、苦しい生活を強いられていた難民たちが入り込んでしまった。開拓民も人工森の重要さは理解しているが、人間の介入により、地球規模の環境回復計画は確実に遅れたとされている。

■軌道

大気圏外〜低軌道上はよく開発された、あるいは人類の手が多く入っている空間である。軌道上のそこかしこには、所せましと新旧多くの人工衛星が浮かんでいる。

衛星はいろいろな用途に使用されている。通信およびその中継、地上の撮影や調査や監視、軍事目的で打ち上げられたもの、発電や工業製品の生産、食糧をつくっているもの、宇

人類史上最大の企業体《ワイズ》

他の追随を許さないほど巨大で、底知れぬ力を秘めている企業体、それがワイズ・グループだった。

21世紀後半に突然出現したワイズは、世界中から富を吸い上げたのち数年で解散、2150年代には各地で分割経営がおこなわれたが、謎の多い組織として有名である。

①ワイズの母体は、MADという画期的な戦闘メカニックシリーズを開発したベルギーのフレゴー社という小さな町工場といわれているが、まずこれが眉唾もの。

②現在は世界の6つの有力メガ=シティに、それぞれ莫大な資本からなる独立した企業（ワイズヨーロッパ、ワイズジャパンなど）を置き、そのほかすべてのメガ=シティに自社の製品を販売する貿易商社を置いている。それなのに、どこのシティにおいてもその支配企業権（経済活動をより有利にし、シティ行政に関与する権利）は辞退した。

③支配企業権を確立していないにもかかわらず、どこのシティにおいてもその勢力は絶大だった。

④グループ発足時から本社を持たない不思議な経営体系で物議をかもした。当時のグループの総支配者、並びに現在の各支社の幹部が何者なのかまったく明かされていなかった。

……そして最大の謎は、月面での異変が起こる直前に各地のワイズが一斉に倒産したことである。経営をわざと破綻させた幹部たちは月へ逃げたとされ、その直後に月面異変が発生した。

「グループが再編成されれば世界を敵に回しても勝てる」といわれたワイズは、一夜にしてこの世から姿を消してしまったのである。この謎を解き明かした者はまだいない。

ちなみに地球上に残されたワイズ各社はすぐに他の支配企業に買収され、別個に再建された。看板こそワイズだが、現存するワイズ各社の中身は過去のそれとまったく別物で、もはやグループではないのである。

宙ステーションなどが、その主なところだ。

すべての衛星はその寿命が決まっていて、使いものにならなくなると放棄されるが、廃棄衛星に忍び込んで生活している変わり者もいる。軌道は人間の生活には向かない辺境だが、こうした連中は漂うジャンクを回収して、それを売って生計を立てているのだ。

月からの攻撃が始まってから、軌道はさらににぎやかになった。落ちてくる岩石を迎撃する戦闘衛星が多数打ち上げられ、監視衛星やラムジェット戦闘機、宇宙船などが常時パトロールをおこなっている。

ちなみに、軌道の外――ラグランジュ・ポイントに点在するスペースコロニーは、かつては食糧の生産や、宇宙生活者のバカンスの場として建造されたものだが、そのすべてが月面都市の支配下にあり、近づこうとすると攻撃を受ける。

地球側にとっては軌道が絶対防衛ラインであり、逆に月側はその先に何者も侵入させないほどの防衛網を敷いているのである。

■戦士たち

60年代に入っても、大小の差こそあれ戦闘は決してなくなってはいない。つまりそれは、戦いを生業とする者たちが、食いはぐれることがないということである。

●アーミー

支配企業の有する私設軍、あるいはシティ行政府のコントロール下にある軍隊がアーミーである。陸軍のみならず、海軍、空軍などもこう呼ばれる。

アーミーはメガ＝シティの権益を守る軍隊であり、シティ防衛と資源採掘地の防衛、奪取などを主任務としていた。ライバル企業や敵対シティとの紛争を解決するための道具だったのである。そのために、規模こそ小さいが、最新の装備と最高のスタッフがそろえられていた。

だが60年代を迎えて、アーミーは大きく変わった。現在におけるシティの敵は近隣のタウンである。まともな戦力を持たないタウンを相手にするのに、アーミーは大がかりすぎ、維持にも金がかかりすぎる。月面との戦争が始まってからはシティ間紛争も沈静化したため、アーミーは最低限まで規模を縮小されることになった。

これはシティにとって危険な賭けだったが、地球軌道の防衛に莫大な予算を回さねばならないため、選択の余地はなかったのである。

ちなみにアーミーの1セクションである特殊部隊だけは、どのシティも最後まで手放していない。いわゆるゲリラ戦を得意とするこうしたトップエリート兵の小集団は、最新型の戦闘サイボーグで構成されており、スポンサーの信頼が厚い。優秀なためか凶悪犯罪やカウンターテロ作戦に駆り出されることもある。

●スペーシー

アーミーと明確に区別されるのが、スペーシー、つまり宇宙軍である。アーミーは各シティを守る軍隊だが、こちらは全シティが（わだかまりを抑えつつ）共同で再編成した軍隊だ。軌道から外の世界は月面都市の支配下にあるため、正確には軌道軍と呼ぶべきだが、ともかく地球の未来のために、どうしても必要な存在と認識されている。

宇宙開発および宇宙空間での戦闘は50年代からおこなわれていたが、60年代にアーミーから独立したスペーシーはさらに増強が続いている。マスドライバーによる月からの攻撃は軌道上で必ず阻止しなければならないし、時には軌道上の施設を狙って月面軍が押し寄せてくることもある。よって、最高のスタッフと最強の装備がそろえられている。

編成の経緯や任務から見ても、スペーシーは地球を守る正義の軍隊というイメージが強い。

スペーシーは各地のアーミーのみならず、傭兵やハンター、その他民間からも優秀な者をスカウトすることで知られている。スカウトを受けることは名誉であり、地球の少年にとって、スペーシーはヒーローである。

●ひもつき傭兵

金をかけたアーミーの損害を恐れる企業に雇われる戦争屋、悪くいえばアーミーの盾……それが過去における傭兵だった。

戦場における主役であることには変わりないが、60年代の傭兵は昔と違う。企業お抱えのアーミーはほとんど解体し、多くの兵士たちはそれまで使っていた戦闘機やヘリ、戦艦や戦車を退職金代わりにもらい、メガ＝シティ市民権を保証された上で解雇された。そして、傭兵の仲間入りをすることになったのである。

このように元アーミーで傭兵らしからぬ装備を持つ者は、従来の傭兵やハンターと区別して“ひもつき”あるいは“ミニットマン”と呼ばれる。

彼らは必要な時だけ呼び出され、その都度、シティから報酬を受け取る。傭兵だからシティの敵であるタウンに雇われる可能性もあるが、たいていはシティの方が高い報酬を提示する。そして一般的なミニットマンたちは、勝ち目がある方につく。

シティのやり方に反感を持ち、あえてタウンにつく傭兵もいるが、ごく少数である。強力な兵器を随時使えるよう維持するには、十分な報酬が必要だからである。

一方、従来の傭兵やハンターはタウン側に雇われることが多い。支配企業がアーミーを縮小したのは予算がないからであり、有事に雇うのはひもつき傭兵だけだ。こうして多くの場合、元アーミー対傭兵による戦いがおこなわれる。

◆従来の傭兵

従来の傭兵については、紛争の規模がより縮小したため、数は以前より減っている。傭兵団の規模については、数人のチームから数千人からなる大軍団までさまざまである（千人を超える軍団はかなり希だが）。

ハンターチームも小規模ながら、高い戦闘技術と強力な装備を持つ優秀な戦闘集団であり、しばしば傭兵に混じって紛

争に参加する。軍隊ではないが、CDA(民間防衛組織)は、一般市民に自衛術を教える民間組織で、荒事で稼いでいる連中のなかには、ここで基本的な訓練を受けた者も多い。

■ハンターの立場

拘束されない者、実力で幸福をつかみ取る者、誇り高い自由人、トラブルシューター……定義は人によって違うが、ハンターはプロフェッショナルである。

戦闘、メカニック、ネットワーク、交渉など何がしかの知識と技術に長けており、依頼人が何者であっても、報酬と引き替えにあらゆる仕事をこなす。

基本的に中立な立場にあったハンターは、この時代、ややタウン寄りの姿勢を取ることが多くなった。

多くのハンターがダウンタウンの住人で、開拓ブーム時に都市から出ていったということが第一の要因だ。第二に、メガ＝シティ間に乱立することになったタウンが、(運び屋やトレジャーハントをおこなう)ハンターチームの格好の宿場町となったこと。第三に、シティとタウンの紛争で、タウン側に傭兵として雇われることが多いためである。私設軍を持つメガ＝シティに比べて十分な戦力がないタウンは、ハンターを心強い味方と見なしている。

ハンターがタウンびいきというのはこのような経緯あってのことだが、彼らの発祥を考えれば当然のことかも知れない。そもそもハンターとは、メガ＝シティができる前の時代、大異変から何とか生き延びた人々によって結成された自警団をルーツとしている。難民の守り神であった彼らが、時代を超え、開拓民の守り神として帰ってきたという見方もできるだろう。

もちろん、ハンターの行動は基本的に自由なので、シティ行政府、支配企業、アリストからの依頼も受けることができるし、それについてとやかくいう者もいない。

■パンドラの箱

“パンドラ”は、人間や機械の能力を、一時的かつ爆発的に高めるパーツとして知られている。

箱型のチップは完全なブラックボックスであり、人間の脳、機械の主機動部分に埋め込むことで作動する。これが、どのような仕組みで能力を高めるのかはわからない。解析や分解ができないよう作られており、無理に解体すると機能しなくなる。

パンドラはもともと月で開発されたもので、月面製のメカやサイボーグに多数搭載されている、といわれている。本来は別な機能を持っているらしいが、それを地球側の人間が回収して、利用しているのである。

パンドラは、地球では生産できない。軌道上での戦闘で破壊されたメカ、地上に落下した宇宙船、マスドライバーで発射された岩石などからチップを拾ってくるしかないのだ。またハンター統括組織であるユニオンは、ハンターにのみパンドラ・システムを提供している(月面との裏取引でチップを入手しているという噂がある)。ハンターは比較的入手しやすい立場にあるものの、希少であることには変わりない。

パンドラに関する詳細は、P268を参照のこと。



ハンター×ハンター×ハンター！

西暦2160年。荒野と化した世界を駆ける戦士。人類に残された未来への希望。それが“ハンター”だ。人はいかにして“ハンター”となるのか？　それを知りたいものはここを読め！

ハンターと2160年の世界

環境汚染と戦乱により、荒れ果てた22世紀。生存には過酷な時代。それでも人間は岩山に生える草花のようにしぶとく生き残っている。

■ハンターと社会

かつて秩序を維持した、警察や軍隊等の国家組織は一部の特権階級のために奉仕する存在と化し、悪化した自然環境は、食料や物資の不足を招いた。あまつさえミューテーション化した動植物が人間を襲い、生存の糧を失った人々の一部が“アウトロー”化し、他者の財産を略奪することとなった。

そんな時代、生き残る、最良の手段は何か？　答えは自力救済。それが基本だ。

しかし、努力しても力が及ばないとき。弱者が強者によって、理不尽に踏みにじられるとき。そんなときに、頼れる存在。常人では達成不可能なミッションをくぐり抜けるプロフェッショナル。

それが“ハンター”なのだ。

たとえていうなら、19世紀のポストマンや賞金稼ぎ、20世紀の宇宙飛行士やNFLプレイヤーに相当する。ハンターは自分の生命を担保に、卓越した技術で高額の報酬を受け取る、夢の職業でもある。

■社会とハンター

シティと呼ばれる高密度集積都市。その支配者たちにとって、ハンターは隣家の番犬のようなものだ。近づいた不審者を追い払う便利な、だが自分にも吼えかかってくるうっとうしい存在。

シティのスラムで暮らす人々にとって、ハンターはコンテストで優勝をさらうショードッグのようなものだ。スノッブさに辟易しつつも、いつかはなりたいあこがれの対象でもある。

荒野に住むアウトローには、ハンターは羊の群を守る牧羊犬のような存在だ。

「連中さえいなければ、あの羊ちゃんは俺のものなのに！」

逆に、ハンターに守られる人々にとって、ハンターはヒーローである。だから、ピンチのときには「当然」救ってくれるものだし、事件が終わればさっさといなくなってくれなけりゃ困る。さもなけりゃ、なけなしの金をはたいてハンターズギルドに駆け込む意味がないじゃないか！

■ハンターとハンターズギルド

ハンターは、ハンターズギルドと呼ばれる組織によって統括されている。しかしハンターズギルドに雇われているのではない。専属的な契約関係にあるのだ。

たとえるなら、昔のMLBプレイヤーのようなものだ。所属するチームのメンバーであっても、雇用者と労働者ではない。あくまでハンターは個人事業主なのだ。

ハンターギルドは、ハンターたちに仕事を斡旋する。例外的にハンター自身が直接仕事を請け負うこともあるが、その場合は事後報告することになっている。

詳細な業務内容は、ハンター自身がクライアントと交渉する慣習になっている。仕事の内容が多岐にわたり、実際に現場に行ってみるまで見積もりができないこと、緊急性の高い仕事が多いことがその理由だ。

もっとも、ハンターの過去の実績により、相場となる金額がある程度決まっているため大きな混乱はあまり起こらない。

ハンタークラスの選び方

さて、キミがこれからハンターになるにあたって注意しておいた方がよいことがある。それは、自分の得意と不得意を理解し、優秀な仲間と行動を共にすることでそれを補完するということだ。そのための方法をこれから解説していこう。

■ハンタークラス解説

10年ほど前まで、ハンターギルドはいくつかの組織に分かれていた。それが、運用のし易さなどの理由により、統合され、現在のような組織となったのだ。

しかし、かつて存在していた組織にも便利な点はあった。ハンターの得意不得意がはっきりとしていたことだ。

キミが自分の能力を吟味するときに、かつての区分が役にたつだろう。実際、かつての呼び名は、いまでも生き残っているくらいだから。それがハンターのクラスである。

●ランドブラスター

荒野を駆け抜ける、鋼鉄の騎士。それが“ランドブラスター”だ。人々の生活圏が、凶暴化した自然環境により寸断されたこの時代において、もっとも重要なのがこの職業といえるだろう。ホバー、ヘリ、バイクなどさまざまな乗り物を手足のごとく使いこなす。

ランドブラスターの中には、コンバットシェルという、機械仕掛けの鎧に身を包み戦うための専門家も存在する。そんな彼らは“ブロックバスター”と呼ばれることもある。

●ネットライナー

今や人々の生存に欠かせない電脳世界。そのネットワークを支配する魔術師、それが“ネットライナー”だ。コーヒー沸かし器から、誘導ミサイルまで、ありとあらゆる機械にチップが埋め込まれたこの時代、ネットライナー無敵の存在なのだ。

彼らは電子の波にのって、あらゆるシステムに入り込む。極秘プログラムを盗み出し、データを改竄(かいざん)し、電子機器を支配する。それだけでない。コンピュータが搭載されているものなら、何でも操作することが可能である。たとえ、軍事衛星でさえ思い通りに動かせるのだ。

●バウンサー

超合金とセラミクスでできた機械で肉体を強化し、重火器で敵をなぎ倒す最強の戦士、それが“バウンサー”だ。その能力は人間の限界を超え、戦闘力は他の追随を許さない。

用心棒、傭兵、ヒットマン、およそ争いの発生が予測されるところであれば、どこにでも彼らの仕事は転がっている。

●ハスラー

サバイバルに最も重要な素質はなにか？　戦闘に強い？　情報を征する？　逃げ足が早い？　なんだかわからない力で相手をねじ伏せる？　残念。どれも不正解。正解は「バランスがとれていること」だ！　“ハスラー”は、その万能性で未来へと生き残る。

また、彼らはトレジャーハンターでもあり、賞金稼ぎでもある。まさに狩人(ハンター)と呼ばれるにふさわしいクラスである。

●イノセント

かつて、未確認だった超常の存在、今までの科学を越えたもの、不可思議な力を使うもの、それが“イノセント”だ。

これまで上げたすべてのハンタークラスに収まらない存在であることも意味する。いわば、彼らの存在自体が、明日への希望であり、勝利の鍵なのだ。

■クラス選択のテクニック

ハンタークラスを選択するときには、最初に自分のなりたいクラスを選ぶとよいだろう。もし、どのクラスを選んでいいかわからないときや、もうすでにゲームを遊んでいる人たちの中に後から入る場合は、他にどんなキャラクターがいるかを見て欲しい。そのときに最も活躍できるのは、その場にいないクラスのキャラクターだ。なるべくそういうクラスを選ぶようにに心がけよう。

逆にクラスをなかなか決められない人がいた場合には、話しかけてあげるようにするとよい。バランスのとれたチームづくり。それこそが生き残りのチャンスを増やす方法だ。

この後のページには、2160年のハンターがサンプルとして掲載されている。もし、望むなら彼らをキミのキャラクターとしてもかまわない。

サンプル・キャラクター

次ページから、各クラスふたりずつ、合計10人のサンプルのキャラクターが掲載されている。

この10人分のデータは、名前や性別をはじめとするパーソナル・データを決定すれば、すぐに使用できるように作られている。初めて『メタルヘッド・マキシマム』を遊ぶとき、あるいはキャラクター作成にあまり時間をかけられないとき、などに利用していただきたい。P380から、コピーするだけですぐ使えるように、キャラクターシートに記入されたデータも用意してある。

ランドブラスター

LAND BLASTER



**「手加減はしねえ！
派手にぶちかますぜ！」**

企業の幌馬車隊に配属されたキミは、毎日が不満だらけだった。腕には自信があるし、装備も悪くない。だが、ハンターどもには出し抜かれ、バンデットからは逃げ回る毎日。

仲間のせいにはしたくないが、幌馬車隊の連中は呑気なもので、悔しいとも思わないらしい。仕事なんか適当にやっておけばいい

……そんな言葉に嫌気がさしたキミは、ある日結論を出した。

ハンターに転身するのだ。

キャラクターデータ

CHARACTER DATA

クラス：ランドブラスター　**年齢：**20～35歳

キャラクターパック

コーポレーション／ブレーリースクーナー

コーポレーション／ブレーリースクーナー

アビリティ

STR：11	REF：18(15)	DEX：16
INT：13	PER：16(13)	WIL：8
SYM：6	LUC：9	MV：6

SUV

頭部：F

右腕部：F

左腕部：F

胴部：F

脚部：F

精神：E

スキル

〈アスレチック〉...........20／56

〈ドライビング〉...........40／76

〈応急修理〉...................5／37

〈※重火器〉................25／57

〈小火器〉.......................5／37

〈投擲〉.........................30／62

〈アクセス〉............100／126

〈一般教養〉................20／46

〈※チューン〉..............10／36

〈※搭載火器〉............40／72

〈精神防壁〉................20／36

〈ゴシップ〉.................20／36

武器／防具

ディアブロII

耐Gスーツ

ファイバーヘルメット（フェイスつき）

スペクトラグローブ

スペクトラブーツ

サイバーパーツ

頭部：　アクセスファイバー

ブラスターヘッド

バイオアイボール

ロウライト・アンプ

ヴィジュアル・エンハンサ

右腕部：

左腕部：

胴部：

脚部：

全身：　強化人工神経（1レベル）

強化人工知覚

所持品

5.56mmミニガン用予備弾倉×2

ディアブロII用予備弾倉×2

通信機

メカニック：

RS7“マーキュリー”

サイバーリンク・コネクタ（3孔）

所持金：$5,090

パンドラシステム

《アラエル》

《ゼルエル》

《レミエル》

追加データ

MAZTA

RS7“マーキュリー”

タイプ：バギー（戦闘バギー）

REF：10　STR：－

MV：70　DRV：B

ACL：40　BRK：45

TP：65(200)／60

乗員：4

SUV：M

装甲：[全面一律]A50／6(ステンレス)

パワープラント：3型標準(E)

ドライブ：V2型標準(E)

サイバーリンク：搭載可

価格：$17,200(9,000)

搭載：5.56mmミニガン(ブロップ)

解説：値段の割にスピードが早く、扱い安いために人気の高い戦闘バギー。ただし、高速性能を上げるために各種収納スペースを犠牲にしているため、駆け出しのハンターならともかく、ランクの上がったハンターはあまり使用することはない。

※記入済のキャラクターシートがP380に、メカニックシートがP382にあります。

ランドブラスター

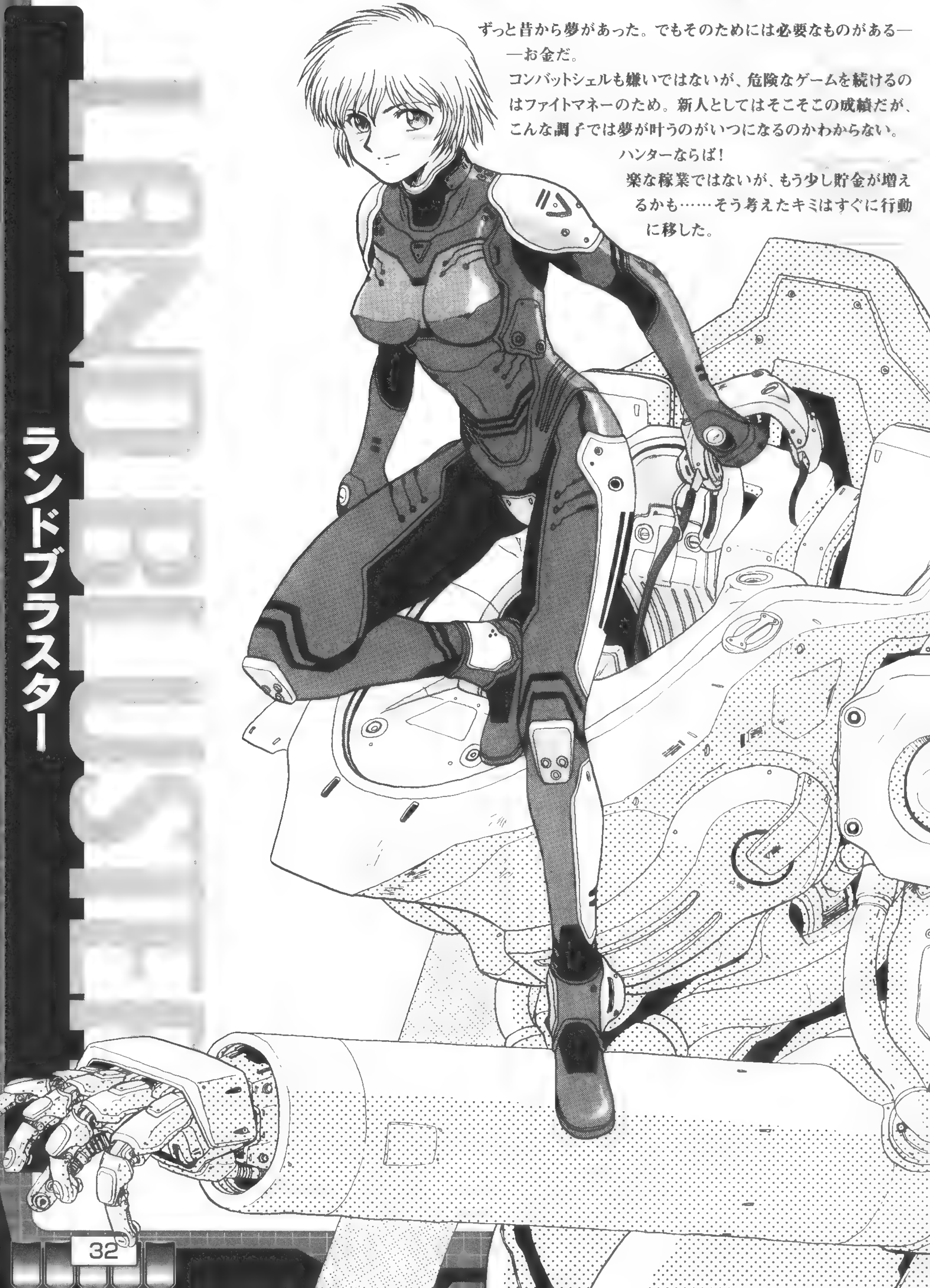
「夢のためのこの1発。お願いだから、ちゃんと当たってよ!」

ずっと昔から夢があった。でもそのためには必要なものがある——お金だ。

コンバットシェルも嫌いではないが、危険なゲームを続けるのはファイトマネーのため。新人としてはそこそこの成績だが、こんな調子では夢が叶うのがいつになるのかわからない。

ハンターならば!

楽な稼業ではないが、もう少し貯金が増えるかも……そう考えたキミはすぐに行動に移した。



CHARACTER DATA キャラクターデータ

クラス：ランドブラスター　年齢：20～35歳
キャラクターパック
　フリーランス：ブロックバスター
　アスリート：グラディエーター
アビリティ

STR：11	REF：19(16)	DEX：21(16)
INT：12	PER：11	WIL：10
SYM：10	LUC：11	MV：6

SUV
頭部：F
右腕部：F
左腕部：F
胴部：F
脚部：F
精神：E

スキル

〈アスレチック〉..........20／58
〈大型武器〉..................5／43
〈※コンバットシェル〉.35／73
〈素手戦闘〉..................5／43
〈※特殊武器〉..............5／43
〈ドライビング〉..........10／48
〈応急修理〉..................5／47
〈※修理メンテナンス〉15／57
〈※重火器〉...............25／67
〈小火器〉...................25／67
〈投擲〉.......................30／72
〈アクセス〉...........100／124
〈一般教養〉...............20／44
〈※チューン〉...............5／29
〈ゴシップ〉.................20／40

武器／防具

センサースーツEX

サイバーパーツ

頭部：　アクセスファイバー
右腕部：
左腕部：
胴部：
脚部：
全身：　強化人工神経（1レベル）

所持品

通信機

メカニック：
GA－9A"レイヴン"
30mmバスターライフル D30"ウィドゥメーカー"
クラッシャーナイフ"CF－A1"
ハードパック20×2
LGパック
ウィドゥメーカー用予備弾倉×2
所持金$1520

パンドラシステム

《アラエル》
《ドミニオンズ》
《カグラ》

追加データ

センサースーツEX
ENC：0　　装甲：A20/9
効果箇所：胴、腕、脚
対効果：B、C、I、F、S
価格：$250
解説：強化型センサースーツ。他のアンダーウェアやスーツとの重ね着はできない。操縦用のヘッドセットが付属されているが、装甲効果はない。

フラゼッタ
GT－9A"レイヴン"
タイプ：CS
REF：7／28　STR：30
MV：2/200(2ターン)　DRV：B
ACL：2/200　BRK：2/200
TP：0(130)　乗員：1☆
SUV：H
装甲[全面一律]：A30/4(ステンレス)
パワープラント：専用パワープラント(D)
ドライブ：専用歩行システム(D)
ハードポイント：腰(10)×2
　腕(10)×2
価格：$6,620($5,000)
兵装：なし
装備：　大型マニピュレーター×2
　ロケットブースター(C)
解説："アルバトロス"を格闘用に改造したもの。大型マニピュレータを標準装備しているのが特徴（本体価格に含まれている）。

※記入済のキャラクターシートがP381に、メカニックシートがP382にあります。

ネットライナー

「何事もバランスが大事だ。だから俺たちはここにいる」

ティーンのころから名うてのハッカーとして知られていたキミは、ほどなくAHPからスカウトを受けた。犯罪者から一転してネットの守護者となったわけだが、そこは退屈な場所だった。
必要な技術と知識を得て辞職したキミは迷った。犯罪者に戻りたくはないが、自由を失うのはもっとイヤだ。
キミは自分で自分の道を選んだ。それがハンターである。



キャラクターデータ

クラス:ネットライナー　年齢:20~35歳
キャラクターパック
　ポリス:AHP
　ネットワーク:ハッカー
アビリティ

STR:11	REF:13	DEX:13
INT:16	PER:12	WIL:18
SYM:8	LUC:7	MV:4

SUV
頭部:F
右腕部:J
左腕部:J
胴部:F
脚部:F
精神:G

スキル

〈アスレチック〉..........20/46
〈小火器〉......................5/31
〈投擲〉.......................30/56
〈アクセス〉...........100/132
〈一般教養〉................20/52
〈※ソフトウェア〉........15/47
〈※ハードウェア〉.......20/52
〈追跡・逃走〉.................5/29
〈※ハッキング〉..........40/76
〈※リパルス〉..............30/66
〈ゴシップ〉................30/46

武器/防具

PG5コンパクト(ファングに格納)

ファイバーコート

サイバーパーツ

頭部:　アクセスファイバー
　　　ブラスターヘッド
右腕部:サイバーアーム
　　　ファングA-102
左腕部:サイバーアーム
　　　ファングA-102
胴部:
脚部:
全身:

所持品

サングラス
通信機

ターミナル:
グランコム(ファングに格納)
ジャック=イン用インターフェイスIII
アシストモニタ
衛星無線機
増設スロット

ソフトウェア:
インタポーズ・パーティション
サーチ・サポートII
コードワーク・サポート
リパルス・サポート

所持金$1,500

パンドラシステム

《アルゴス》
《カドゥケウス》
《プロメテウス》

追加データ

テクノニクス
アシストモニタ
タイプ:コネクタ使用機器
ENC:0　価格:$600
解説:ジャック=インしている相手と会話するための小型モニタ。これをターミナルに接続することで、そのターミナルからジャック=インした相手とモニタ越しに会話することが可能となる。

テクノニクス
増設スロット
タイプ:スロット使用機器
ENC:1　価格:$600
解説:スロットが3つついている、増設用機器。【SLT】が低いマイクロデッキなどに重宝する。

プロメテウス
N-TYPE
インストール:使用者
インストール費用:$8,000
宣言:常駐
持続:-　　回復:-
条件:ジャック=イン可能である
解説:ジャック=インしても、仮死状態にならなくするパンドラ。〈ハッキング〉は、その他の行動としておこなう。〈リパルス〉も通常どおりおこなえる。

※記入済のキャラクターシートがP384に、ターミナルシートがP383にあります。

ネットライナー



**「みんな、きばっていこう！
ショータイムだよっ！」**

ネット局の新人キャスターだったキミは、ドキュメント番組のためにハンターチームに同行した。彼らがいかなる人間なのか取材するためである。
ところが、キミはすぐにハンターという職業のとりこになってしまった。
周囲の反対はあったが、局をやめてハンター登録を済ませた。興奮と感動のドラマ、出会う人々の生と死を記録するために。

CHARACTER DATA キャラクターデータ

クラス:ネットライナー　年齢:15~20歳
キャラクターハック
ネットワーク ネットキャスター

アビリティ

STR:8	REF:10	DEX:12
INT:13	PER:11	WIL:18
SYM:15	LUC:14	MV:3

SUV
頭部:E
右腕部:H
左腕部:E
胴部:E
脚部:E
精神:E

スキル

〈アスレチック〉...........30/50
〈小火器〉...................10/34
〈投擲〉.......................30/54
〈アクセス〉...........100/126
〈一般教養〉................10/36
〈※ソフトウェア〉...........5/31
〈※ハードウェア〉.......10/36
〈写真・映像〉.............10/32
〈追跡・逃走〉................5/27
〈※ハッキング〉..........40/76
〈※リパルス〉.............15/51
〈ゴシップ〉.................30/60

武器/防具

PG5コンパクト

対弾アンダーウェア（袖なし）
ファイバースーツ

サイバーパーツ

頭部:　アクセスファイバー
　　　ブラスターヘッド
右腕部:バイオアーム
　　　データリストマン
左腕部:
胴部:
脚部:

所持品

ハンディビデオカメラ(IRビジョンつき)
通信機

ターミナル:
ウォーロックV20/B
セキュリティU9001
個人識別用センサ

ソフトウェア:
サーチ・サポートII
コードワーク・サポート
リパルス・サポート
ピックアップ・ゴシップ

所持金$1,450

パンドラシステム

《イカロス》
《カドゥケウス》
《ヘルメス》

追加データ

テンペル
データリストマン
価格:$1,200タイプ:U不可
部位:腕部>前腕(片方)
IS:－　IP:－
SUV:－　隠匿:1/2
解説:"新電(P199)"相当の通信機器。ポップアップ式の小さな液晶モニタがついており、さまざまな情報をそこに表示させることができる。ただし、他人に見せるためには他のディスプレイやプリンタなどが必要。また、インストールするとハッキングされるようになってしまう(HR:1/4)。

トライクロン
ウォーロックV20/B
タイプ:パーソナルデッキ
ENC:7(+6)
CYL:15　MEM:60
SLT:4(6) CNT:3(5)
価格:$16,500
使用パーツ:ウェルドロン、Ah37、パイル60
SLT使用機器:ジャック=イン用インタフェース、VD700
CNT使用機器:衛生無線機、偏光型スクリーン
解説:ザック型にしたウォーロックV20。ENC7までの品物を入れることのできるスペースがある。

※記入済のキャラクターシートがP385に、ターミナルシートがP383にあります。

「しょうがねえだろ……すべてはおまんまのためさ」

かつてはサン＝アンジェルス企業軍の海兵隊に所属していたが、軍備縮小と組織改編のあおりを受けて解雇された。いわゆる企業の飼い犬だったキミには他の取り柄もなく、食べていくために傭兵になるしかなかった。しばらくはアフリカで戦っていたが、部隊が壊滅したのを機に、故郷である北米に舞い戻ってきた。

何かが違うと思っていた。

ハンター稼業についたのは、単に傭兵より稼げそうだったからだ、キミはそう説明することにしている。



バウンサー

BOUNCER

キャラクターデータ

クラス：バウンサー　年齢：30歳〜

キャラクターパック

アーミー：マリーン
フリーランス：マーセナリィ
フリーランス：マーセナリィ

アビリティ

STR：17(14)	REF：15(8)	DEX：19(14)
INT：11	PER：9	WIL：10
SYM：9	LUC：15	MV：5

SUV

頭部：G
右腕部：G
左腕部：H
胴部：G
脚部：G
精神：E

スキル

〈アスレチック〉..........20／50
〈素手戦闘〉..................5／35
〈※特殊武器〉..............5／35
〈ナイフコンバット〉.....35／65
〈※重火器〉...............20／58
〈小火器〉..................50／88
〈投擲〉......................20／58
〈アクセス〉...........100／122
〈一般教養〉...............30／52
〈※搭載火器〉..............5／23
〈土地カン〉...............20／38
〈サバイバル〉.............20／40
〈ゴシップ〉...............30／48

サイバーパーツ

頭部：　アクセスファイバー
　　　　バイオアイボール
　　　　ホークアイ
　　　　ヴィジュアル・エンハンサ
　　　　アンチダズル
右腕部：
左腕部：サイバーアーム
　　　　ホークアイ用コネクタ
胴部：
脚部：
全身：　強化人工筋肉（1レベル）
　　　　強化人工神経（2レベル）
　　　　強化人工骨格

武器／防具

LMG42（ホークアイ対応アダプタつき）
シティバイパー .357MAG. 2.5inch（ホークアイ対応アダプタつき）
ブローニングFN−MAS（不可視レーザーサイト、共通サイレンサー、ホークアイ対応アダプタつき）
ボウイナイフ
コンバットナイフ
パイルバンカー（LMG42に装備）

ファイバースーツ
防弾・防刃ベスト
コンバットグローブ
アーマーブーツ

所持品

シティバイパー予備弾倉×2
FN−MAS用予備弾倉×2
LMG42用予備弾倉×2
懐中電灯
サバイバルキット
軍用ヘッドセット

所持金$1,993

パンドラシステム

《グングニル》
《ミョルニル》
《カグラ》

追加データ

ラインネーデル
LMG42
口径：7.62mm　ENC：13/2
火力：30(B) 弾数：10
発射方式：A5　持ち方：両手
信頼性：B
価格：$2,300／$60

1~20	21~50	51~100	101~200
+60	+40	0	−50

解説：Ⅲ類武器。LMG32の改良バージョン。火力は変わらないが、その他は全体的に性能がよくなっている。

コンバットグローブ
ENC：2　装甲：A30/7
効果箇所：腕
対効果：B、C、I、F
価格：$350
解説：拳と前腕をカバーする軍用グローブ。指先が露出するため、作業に支障が出ない。

軍用ヘッドセット
価格：$5,000
ENC：1
解説：望遠鏡、画面増幅スコープ、無線通信機の機能を持つヘッドセット。右目と右耳を覆う構造となっている。マイクつき。アーミーの放出品で、中古のわりに高い。

※記入済のキャラクターシートがP386にあります。

BOUNCER
バウンサー



「ナイフ1本で抜いてみせるわ! ディナーはあんたのオゴリ決定ね」

ネオ=アップルの「バルキリーチーム」に籍を置いていたが、そこが自分の居場所ではないと感じていた。確かにメガ・シティにも危険地帯はあるが、SWATは最高の装備で犯罪者を圧倒する。

それでは生ぬるいのだ。

極限状況から生き延びるスリル、スタンドプレー……自信家であるキミは達成感を得るためにハンターへの道を選んだのである。

CHARACTER DATA キャラクターデータ

クラス：バウンサー　年齢：20歳～35歳
キャラクターパック
ポリス：SWAT
ポリス：ライアットポリス
アビリティ

STR：11	REF：17(14)	DEX：18
INT：14	PER：14(11)	WIL：10
SYM：10	LUC：10	MV：5

SUV
頭部：F
右腕部：F
左腕部：F
胴部：F
脚部：F
精神：E

スキル

〈アスレチック〉……20／54
〈大型武器〉……5／39
〈素手戦闘〉……5／39
〈※特殊武器〉……5／39
〈ドライビング〉……5／39
〈ナイフコンバット〉……20／54
〈応急手当〉……5／41
〈※重火器〉……20／56
〈小火器〉……50／86
〈投擲〉……30／66
〈アクセス〉……100／128
〈一般教養〉……20／48
〈偽装・カモフラージュ〉10／38
〈ゴシップ〉……20／40

サイバーパーツ

頭部：　アクセスファイバー
ロウライト・アンプ
サウンド・エンハンサ
右腕部：
左腕部：
胴部：
脚部：
全身：　強化人工知覚
強化人工神経（1レベル）
特殊繊維皮膚

武器／防具

SH2043"グランダー"
単分子ナイフ"ネメシス"
単分子カード

スキン・ガード
カメレオンスーツ
アーマージャケット
スペクトラグローブ
スペクトラブーツ

所持品

グランダー用予備弾倉×2
サバイバルキット
通信機

所持金$320

パンドラシステム

《ガンバンテイン》
《スレイプニル》
《ヘルモーズ》

追加データ

カメレオンスーツ
ENC：2　装甲：A10/9
効果箇所：胴、腕、脚
対効果：B、F
価格：$1,000
解説：熱光学迷彩システムを搭載したスーツ。他のスーツと重ね着できない。〈偽装・カモフラージュ〉にSR4の修正を加えることができる。ただし内部に熱がこもるため、4ターン以上連続して使用できない（自動的にOFFになる）。

ガンバンテイン
B−TYPE
インストール：使用者
インストール費用：$3,000
宣言：機動回避ステップの前
持続：瞬間　回復：3時間
条件：バウンサーのみ
解説：火器でミサイルを迎撃可能にするパンドラ。ミサイルによる攻撃を受けた際の機動回避ステップで、ミサイルを対象にした射撃をおこない、通常どおりにダメージを求める。そのダメージだけ、ミサイルのダメージを軽減することができる。迎撃に使用できるのは〈小火器〉〈重火器〉〈搭載火器〉で使用する火器のみ。

※記入済のキャラクターシートがP387にあります。

HUSTLER

ハスラー



「やれやれだぜ。また面倒に巻き込まれちまったな」

企業のエージェントがトカゲの尻尾のように切り捨てられるのは別に珍しいことではない。口封じに消されなかっただけ、まだマシというものだ。とにかくキミは生き延びた。だが、もうこの街にはいられない……そして血の匂いをぷんぷんさせているキミを受け入れてくれる者も多くはいまい。

野良犬にふさわしい生き方は？

脳裏に最初に浮かんだのは……ハンターになることだった。

キャラクターデータ

クラス:ハスラー **年齢**:35歳~
キャラクターパック
コーポレーション:エージェント
コーポレーション:エージェント
フリーランス:ディテクティブ
アビリティ

STR:12(9)	REF:16(13)	DEX:17(12)
INT:12	PER:14(11)	WIL:13
SYM:10	LUC:9	MV:5

SUV
頭部:F
右腕部:H
左腕部:F
胴部:F
脚部:F
精神:F

スキル

〈アスレチック〉..........10/42
〈ドライビング〉.............5/37
〈※偽造〉....................30/64
〈※重火器〉................15/49
〈小火器〉....................45/79
〈投擲〉........................20/54
〈アクセス〉...........100/124
〈一般教養〉................30/54
〈偽装・カモフラージュ〉....20/44
〈※鑑定〉....................10/38
〈追跡・逃走〉.............10/38
〈変装〉........................10/38
〈尋問・拷問〉.............20/46
〈ハッキング〉..10(SLS)/36
〈リパルス〉.....10(SLS)/36
〈ゴシップ〉..................40/60

サイバーパーツ

頭部: アクセスファイバー
リンクデバイス
サイバーアイ
ホークアイ
IRビジョン
ヴィジュアル・エンハンサ
SLS(2レベル、スロット3)
右腕部:バイオアーム
ファングA-102
ファング用ホークアイ対応プラグ
左腕部:
胴部:
脚部:
全身: 強化人工神経(1レベル)
強化人工知覚
強化人工筋肉(1レベル)

武器/防具

ウォルフG42相当のオートマチック銃(ホークアイ対応アダプタつき)
シティバイパー.357MAG.2.5inch(ホークアイ対応アダプタつき、ファングに格納)
ハンディUIZ SMG(スペシャルケースに格納)

対弾アンダーウェア
ファイバースーツ
ファイバージャケット

所持品

サングラス
スペシャルケース
ウォルフG42用予備弾倉×2
シティバイパー用予備弾倉×2
ハンディUIZ用予備弾倉×2
SLS用スキルデータ×2(〈ハッキング〉〈リパルス〉)
通信機

ターミナル:新電
所持金$880

追加データ

UIZ
ハンディUIZ SMG
口径:9mm ENC:4/1
火力:10(B) 弾数:12
発射方式:A3 持ち方:片手
信頼性:B 価格:$600/$6

0~5	6~20	21~50
+40	+10	-10

解説:Ⅰ類武器。ミニUIZのコンパクトバージョン。スペシャルケースに収めやすい形状になっている。弾数が多くなっている(オート射撃で大量にばらまくため)ものの、至近距離以外の命中精度があまりよくない。

IMI
ファング用ホークアイ対応プラグ
価格:$600 タイプ:U不可
部位:腕部>前腕(片方)
IS:- IP:0
SUV:- 隠匿:1/4
解説:ファングA-102専用のインプラント。これにより、火器をファングに格納したまま、ホークアイの効果を得ることができる。格納する火器にもホークアイ対応アダプタを取りつけていなければならない。

パンドラシステム

《ヴァルキリー》
《カグラ》
《サゴクシロ》

※記入済のキャラクターシートがP388にあります。

ハスラー

HUSTLER



**「出発の準備はできた？
次のターゲットは大きいわよ」**

警官になったのは志あってのことではない。

体を動かすのも、銃器の扱いも、メカをいじるのも、なんでもできたキミは優秀な警官だった。

だが、人生は父親の死で変わった。若いころハンターをやっていたことをキミは知ったのだ。

自分にも冒険を求める血が流れていると確信したキミはトレジャーハンターに転身、ほどなくハンターになった。

以来、父が探し求めて得られなかったある物を求めて、各地を渡り歩いている。

CHARACTER DATA キャラクターデータ

クラス：ハスラー　年齢：20歳～35歳

キャラクターパック

ポリス：ハイウェイパトロール

フリーランス：トレジャーハンター

アビリティ

STR：11	REF：12	DEX：15
INT：12	PER：14	WIL：11
SYM：11	LUC：13(12)	MV：4

SUV

頭部：F
右腕部：F
左腕部：F
胴部：F
脚部：F
精神：F

スキル

〈アスレチック〉..........20／44
〈大型武器〉..................5／29
〈ドライビング〉..........10／34
〈※重火器〉...............15／45
〈小火器〉...................35／65
〈投擲〉.......................30／60
〈※爆発物〉..................5／35
〈※ブービートラップ〉...5／35
〈アクセス〉...........100／124
〈一般教養〉...............20／44
〈※鑑定〉....................20／48
〈土地カン〉................10／38
〈サバイバル〉.............10／32
〈ハッキング〉...............5／27
〈リパルス〉...................5／27
〈ゴシップ〉................20／42
〈交渉〉.......................10／32

武器／防具

MPASⅡ
M119"アトミックマグナム"

対弾アンダーウェア
ファイバースーツ(袖無し)
防弾・防刃ベスト
スペクトラグローブ
スペクトラブーツ

サイバーパーツ

頭部：　アクセスファイバー
　　　　リンクデバイス
　　　　サウンド・エンハンサ
右腕部：
左腕部：
胴部：
脚部：
全身：

所持品

アトミックマグナム用予備弾倉×2
ＭＰＡＳⅡ用予備弾倉×2
サバイバルキット
ＮＢＣ警告計
ＧＰＳ受信装置
多目的警報ポッド
COMゴーグル(IRビジョンつき)

ターミナル：
グランコム
偏光型スクリーン

ソフトウェア：
マップガイド
ハンターズハンドブック

メカニック：
ＡＭ1000 "サラマンダー"

所持金$5,164

追加データ

FN
MPAS Ⅱ
口径：12ゲージ
ENC：5／1
火力：75／35(B)
弾数：3
発射方式：S
持ち方：両手
信頼性：B
価格：$550／$2

1~10	11~20	21~50	51~100
+30	-	-	-

解説："MPAS"の銃身を短くし、ストックを取り外したバージョン。やや軽くなっているが、命中精度が若干下がってしまっている。

COMゴーグル
価格：$200
ENC：0
解説：無線通信機と一体化したゴーグル。IRビジョンつきは$250。

パンドラシステム

《ノルン》
《フトマニ》
《ツクヨミ》

※記入済のキャラクターシートがP389に、
メカニックシート、ターミナルシートがP390にあります。

INNOCENT イノセント

「僕だって一人前です。子供扱いしないで下さい」

教団の幹部の子として生まれ、異能力も発現させていた。キミの将来は約束されていた。だが教団は、将来の教祖に外の世界での修行を勧め、返事も聞かぬまま、ハンター登録をしてしまった。それまで外で生活したことがないおぼっちゃんにとって、これは難題だった。

だが、もう後戻りはできない。

その能力を使って世直しをする……キミはそう心に決めたのだ。



CHARACTER DATA キャラクターデータ

クラス：イノセント　**年齢：**15歳～25歳
キャラクターパック
ネットワーク・ニーウェーブ・シャーマン
アビリティ

STR：6	REF：12	DEX：17(12)
INT：18	PER：11	WIL：18
SYM：16	LUC：8	MV：4

SUV
頭部：E
右腕部：E
左腕部：E
胴部：E
脚部：E
精神：G

スキル

〈アスレチック〉..........30／54
〈小火器〉..................15／49
〈投擲〉......................30／64
〈アクセス〉..........100／136
〈一般教養〉...............15／51
〈※エレクトロキネシス：ポルターガイスト〉....25／61
〈精神防壁〉...............10／46
〈※ハッキング〉..........20／56
〈ゴシップ〉................30／62
〈交渉〉..........................5／37

武器／防具

PG5コンパクト

スキン・ガード
ファイバースーツ

サイバーパーツ

頭部：　アクセスファイバー
　　　　リンクデバイス
右腕部：
左腕部：
胴部：
脚部：
全身：

所持品

ペットロボット
儀礼用杖
儀礼用数珠
通信機

ターミナル：
グランコム

ソフトウェア：
サーチ・サポートⅡ
コードワーク・サポート

所持金$3,300

パンドラシステム

《セイレーン》
《カグラ》
《ミテグラ》

追加データ

ペットロボット
ENC：－
価格：$3,000
解説：動物の形を模した、愛玩用のロボット。鳥、犬、猫、ネズミなど、さまざまなタイプがある（ただし小動物のみ）。CクラスAIを埋め込むこともできる。

儀礼用杖
ENC：3
価格：$0
解説：宗教の儀礼などに使用される杖。木製、鉄製などさまざまだが、ほとんどががらくたの寄せ集めであるため、武器としては使用できない。

儀礼用数珠
ENC：0
価格：$1,000
解説：宗教の儀式などに使用される数珠。宗教によって様々なかたちがある。
1シナリオに1回だけ、1点の【ラックポイント】を信仰している神から受け取り、使用することができる。この数珠は使い捨てである。

※記入済のキャラクターシートがP381にあります。

イノセント



**「あたしも仲間に入れてくれる？
この目で世界を見たいの☆」**

キミは過去について何も語ろうとしない。自分でもわからないのだ。たぐいまれな才能を活かしてステイムアーチストじみたことをやってはいるが、心の中にはいつも隙間があった。誰をも幸せにする笑顔は、その悲しみを隠すためのカモフラージュだ。キミを慕ってくれる人は多い。

しかし、旅立たねばならない。

……そう、本当の自分を探す旅に。それがたまたま今日だったのだ。

キャラクターデータ
CHARACTER DATA

クラス:イノセント　**年齢**:20歳～30歳
キャラクターパック
コーポレーション:レシピエント
ネットワーク:ステイムアーティスト
アビリティ

STR:6	REF:13(10)	DEX:6
INT:13	PER:11	WIL:17
SYM:18	LUC:15	MV:4

SUV
頭部:E
右腕部:E
左腕部:E
胴部:E
脚部:E
精神:G

スキル

〈アスレチック〉..........20/46
〈小火器〉...................10/22
〈投擲〉.......................30/42
〈アクセス〉...........100/126
〈一般教養〉...............20/46
〈※メンタルケア〉......20/46
〈※ESP:アウェーネス〉.......5/39
〈精神防壁〉...............10/44
〈※ハッキング〉.........15/49
〈※芸能芸術:演技〉.10/46
〈ゴシップ〉...............30/66
〈交渉〉.......................25/61
〈※テレパシー:エンパシィ〉......11/47
〈※テレパシー:マインドブラスト〉..24/60

武器/防具

PG5コンパクト

対弾アンダーウェア
ファイバースーツ

サイバーパーツ

頭部:　アクセスファイバー
　　　バイオアイボール
　　　リンクデバイス
　　　ニューラルCOM
　　　キャットサーカス
右腕部:
左腕部:
胴部:
脚部:
全身:　強化人工神経(1レベル)

所持品

通信機

ターミナル:
ニューラルCOM(バルニウム相当)

ソフトウェア:
マーク・デリート
ピックアップ・ゴシップ
ハンターズハンドブック

所持金$10,100

パンドラシステム

《アルテミス》
《ミテグラ》
《イワヤト》

追加データ

E-TYPE
イワヤト
インストール:使用者
インストール費用:$3,000
宣言:宣言フェイズ
持続:瞬間
回復:6時間
条件:イノセントのみ

【WIL】mまでの視界内にいる対象ひとりに有効。

そのキャラクターが所持している(インストールの場所は問わない)パンドラをひとつ、作動中なら停止し、未使用状態なら使用済み状態にすることができる。ただし、常駐型のものには効果がない。

対象がなんのパンドラを所持しているか、情報があれば使用者が指定してもよい。使用者が指定しない場合、ランダムに未使用のパンドラひとつに効果があらわれる。

もちろん、対象がパンドラを所持していない場合、意味がない。

※記入済のキャラクターシートがP392にあります。

キャラクター

このセクションでは、「メタルヘッド・マキシマム」の世界で活躍することになるキャラクターの作成法を解説する。このキャラクターはキミの分身であり、キミのもうひとつの姿である。

キャラクターの能力

注意すべきゲーム用語

本文中に[　]で囲まれている単語は、すべてゲーム用語である。また、計算式も[　]で記述してあるので、これらはルールを把握する上で、重要なポイントと考えればよいだろう。

「メタルヘッド・マキシマム」に登場するキャラクターは、[アビリティ]という基本的な資質や能力をあらわすものと、[スキル]という生まれてから後で手に入れた技術を持っている。これらによって、力が強い、器用である、銃の扱いがうまいなど、キャラクターの特徴をあらわす。

まずは、これらキャラクターをあらわすためのデータから解説する。

ラリーカンパニー日誌：イントロダクション

ハンター業者、"ラリーカンパニー"サン＝アンジェルス支部のオフィスにて、4人のハンターチームがくつろいでいた。

リーダーは、軍士官の経験もある才女のエレクトラ・ジョーンズ(25才／ネットライナー)。

ブックキーパーは、とある企業の実験体であった異能力少女レイ(15才／イノセント)。

そして、軌道帰りの運び屋という変わり種ゲルハルト・シュタイナー(30才／ランドブラスター)と、機械化歩兵部隊出身の純粋戦士トール(30才／バウンサー)。チームはこの4人で構成されている。

「遅いわね……。もう約束の時間を過ぎているわ……」

ちらりと時計を見やり、エレクトラは誰にともなくつぶやいた。

彼女たちが待っているのは、支部長であるブローカーのミッドランド氏ではない。ハンター訓練期間を終えた新たな仲間が、ここに派遣されてくることになっているのだ。

「お、遅くなりましたぁっ!!」

突然、慌ただしく扉が開かれ、ひとりの女性が転がり込んできた。そして彼女は、警官よろしく背筋をピンと伸ばして敬礼する。

「ハスラーのマリー・ウェーバーと申します！　21才です！　よろしくお願いしますっ！」

あまりに突然で、あまりに特異なマリーの登場に、4人の先輩ハンターがしばし呆然としたのはいうまでもない……。

■アビリティ

「メタルヘッド・マキシマム」のキャラクターは、資質と能力を反映させた9種類の[アビリティ]によって表現される。本文中【　】で囲ってあるものはすべてアビリティである。

【SUV】を除くすべてのアビリティは、3〜18の数値であらわされ、この範囲を越えることはない。しかし、サイバーパーツで強化することによって、18よりも高くすることは可能である。ただし、【DEX】【SYM】【LUC】は基本的にサイバーパーツで強化することができない。

STR(STRength)

筋力。筋肉の力をあらわす。重いモノを運んだり動かしたりという行動の判定に使用される。格闘戦の時のダメージ修正にもなる。

REF(REFlexes)

敏捷性。敏捷を要する行動や、カーチェイス、格闘戦などの敏捷さを要求される行動の際の判定に使用される。また、行動順にも影響する。

DEX(DEXterity)

器用度。器用さをあらわす。精密作業や、銃器・爆発物などの操作の際の判定に使用される。

INT(INTelligence)

知性。純粋な知能の他、思考力、記憶力、教養などをあらわす。学問関係の判定に使用する。

PER(PERception)

知覚力。総合知覚力、注意力、サイオニクスによらない第六感をあらわす。

WIL(WILl)

意志力。意志、意識の強さをあらわす。

精神的なショックの判定にも使用される。

SYM(SYMpathy)

共感度。人間としての親しみやすさをあらわす。キャラクターの外見というよりは、内面から滲み出る雰囲気や振る舞いなどである。相手を説得したり、交渉したりするときの判定に使用する。

LUC(LUCk)

幸運度。ゲーム中での行動を有利に導き、また危機を回避するためのアビリティ。ラックポイントを算出する際にも使用される。

SUV(SUrVival)

耐久度。総合的な肉体/精神の強さをあらわす。肉体的な【SUV】は【STR】から、精神的な【SUV】は【WIL】から導き出され、記号であらわされる。

SUV算出表

STR/WIL	SUV
5以下	D
6〜10	E
11〜15	F
16〜20	G
21以上	H

また、サイバーパーツを埋め込んでいる場合は、そのサイバーパーツごとに【SUV】が決定される。たとえば右腕だけサイバー化されていれば右腕部のみ、そのサイバーパーツの【SUV】が適用される。

●MV

キャラクターが1ターン(P70を参照のこと)に動ける距離が【MV】である。【MV】は[【REF】÷3]で求められる。【MV】はアビリティではないが、分かりやすいように便宜上、【 】で囲むこととする。

【MV】の単位はm(メートル)である。

●荷重制限

キャラクターは、持っているアイテムのENCの合計が[【STR】+10]までは、何らペナルティを受けずに移動することが可能である。ENCの合計が[【STR】+10]の2倍までのアイテムを持った場合は【MV】が1/2に、[【STR】+10]の4倍までアイテムを持った場合、【MV】が1/2になるのに加えて、さらにすべてのSRやARにSR1/2(AR1/2)のロール修正がかかるようになる(ロール修正についてはP68を参照のこと)。

ただし、これはあくまでも目安である。GMは持っているアイテムの大きさや形状、重さなどを加味し、これらの他にペナルティを与えてもよい。プレイヤーも、キャラクターがどの程度までアイテムが持てるかを常識の範囲で考え、GMの指示にしたがうこと。

■スキル

キャラクターの持つ特殊な技術を[スキル]と呼ぶ。本文中〈 〉で囲ってあるものはすべてスキルである。

すべてのスキルには、その基本となるアビリィティが決まっている。〈ドライビング〉なら【REF】。〈小火器〉ならば【DEX】というようにである。このスキルのベースとなるアビリィテイを[ベースアビリティ]という。たとえば、〈小火器〉のベースアビリティは【DEX】となる。

スキルは、[カテゴリー]という大きなグループにまとめられ、分類される。たとえば拳銃やライフルで射撃するためのスキル〈小火器〉や重機関銃で射撃するためのスキル〈重火器〉は〔コンバット〕というカテゴリーに属している。カテゴリーは本文中〔 〕で囲ってある。

また、スキルは[専門スキル]と[一般スキル]にわけられる。名前の前に※印がついているスキルが専門スキル、ついていないスキルが一般スキルである。専門スキルは、そのスキルを持っていないとロールをおこなうことができず、逆に一般スキルはそのスキルをもっていなくともロールが可能となっている(ロールについてはP68を参照のこと)。

スキルのデータはP64に掲載されている。

■パンドラ・システム

人間やメカニックなどの能力を一時的に高めることができるのが、“パンドラ・システム”と呼ばれる特殊なチップである。本文中《 》で囲ってあるものはすべてパンドラ・システムである。

パンドラ・システムは、その用途によりランドブラスターが使用できる“L−TYPE”、ネットライナーが使用できる“N−TYPE”、バウンサーが使用できる“B−TYPE”、その他の“E−TYPE”にわけられる。

パンドラのデータはP270に掲載されている。

カテゴリー別スキル一覧

以下はカテゴリー別のスキルの一覧である。

〔アクション〕
- 〈アスレチック〉
- 〈※空中機動・OG機動〉
- 〈投擲〉

〔エージェント〕
- 〈※暗号・信号〉
- 〈※鑑定〉
- 〈※偽造〉
- 〈写真・映像〉
- 〈尋問・拷問〉
- 〈精神防壁〉
- 〈追跡・逃走〉
- 〈土地カン〉
- 〈変装〉

〔コミュニティ〕
- 〈一般教養〉
- 〈※芸能芸術〉
- 〈交渉〉
- 〈ゴシップ〉
- 〈※専門知識〉

〔コンバット〕
- 〈大型武器〉
- 〈※重火器〉
- 〈小火器〉
- 〈素手戦闘〉
- 〈※搭載火器〉
- 〈※特殊武器〉
- 〈ナイフコンバット〉

〔コンピュータ〕
- 〈アクセス〉
- 〈※ソフトウェア〉
- 〈※ハードウェア〉
- 〈※ハッキング〉
- 〈※リパルス〉

〔サイオニクス〕
- 〈※エレクトロキネシス〉
- 〈※ESP〉
- 〈※テレパシー〉

〔テクノロジー〕
- 〈応急修理〉
- 〈※修理メンテナンス〉
- 〈※チューン〉

〔ミリタリー〕
- 〈偽装・カモフラージュ〉
- 〈サバイバル〉
- 〈※爆発物〉
- 〈※ブービートラップ〉
- 〈※武器改造〉

〔メカニック〕
- 〈※コンバットシェル〉
- 〈ドライビング〉
- 〈※ナビゲート〉

〔メディカル〕
- 〈応急手当〉
- 〈※サイバーメディカル〉
- 〈※治療〉
- 〈ドラッグ〉
- 〈※メンタルケア〉

■ラックポイント

ラックポイントとはキャラクターが持っている幸運度である。1シナリオ中に【LUC】と同じ値のポイントだけ使用することができる。ラックポイントを消費することによって、以下のことが可能である。

①1ポイント消費することで、GMの提示するロール修正を2倍にできる。たとえば、SR1／2のロール修正のときに1ポイント消費するとSR1に、2ポイント消費するとSR2になる。詳しくはP69を参照のこと。
②4ポイント消費することで、損傷種別をシフト−1することができる。MOの損傷を受けたときに4ポイント消費するとHW、8ポイント消費するとMWになる。詳しくはP76を参照のこと。
③自分のロールした結果、何らかのアクシデント表を振ることになったときに、1ポイント消費することでアクシデント表を決定するダイス目から1引くことができる。詳しくはP77を参照のこと。
④相手にクリティカルを出され、クリティカル表を振られることになったときに、1ポイント消費することでクリティカル表を決定するダイス目から1引くことができる。詳しくはP77を参照のこと。
⑤メカニック事故表を振ることになったときに、1ポイント消費することでメカニック事故表を決定するダイス目から1引くことができる。詳しくはP93を参照のこと。
⑥ハッキング／リパルスアクシデント表、ジャック＝インアクシデント表を振ることになったときに、1ポイント消費することでハッキング／リパルスアクシデント表、ジャック＝インアクシデント表を決定するダイス目から1引くことができる。詳しくはP192を参照のこと。

なお、ラックポイントは以下のときに回復する。ただし、いかなる場合でも【LUC】の値を超えることはない。

①シナリオの開始時に、ラックポイントはすべて回復する。
②アクシデントを振ったとき、ラックポイントが1点回復する。アクシデントについては、P77を参照のこと。

キャラクター作成

■キャラクター作成の準備

キャラクターを作るためには、いくつか準備しなければならないものがある。まずはそれを用意しなければならない。

①キャラクターシート
PCひとりにつき、1枚ずつ“キャラクターシート”が必要となる。キャラクターシートとは、キャラクターのアビリティ、スキル、持ち物などのデータを記録するための用紙である。カバー裏をコピーして使用すること。
②筆記用具
キャラクターシートに書いたり、メモを取ったりするのに使用する。鉛筆やシャーペンなど消すことが可能なものを使用すること。したがって消しゴムもある方がよい。計算用紙やメモ帳などもあると便利だろう。

■キャラクター作成の手順

『メタルヘッド・マキシマム』のキャラクターは以下の手順で作成される。

①キャラクタークラスの選択
②キャラクターパックの選択
③キャラクターパック数による修正
④パンドラ・システムの決定
⑤装備品の購入
⑥【SUV】【MV】、ラックポイントの決定
⑦パーソナルデータの決定

●キャラクタークラスの選択

PCはすべてハンターとして作ることになる。ハンターには“ランドブラスター”“ネットライナー”“バウンサー”“ハスラー”“イノセント”の5種類が存在する。この中から選択すること。

選択したクラスによってスキルを習得することができる。これはハンターになる前にユニオンの訓練所でのトレーニングによって得たものである。ハンターやクラスの詳しい説明に関してはP28を参照すること。

キャラクタークラスの選択は、チームのバランスを考えておこなうこと。ランドブラスター、ネットライナー、バウンサーは必須と考えてよ

パンドラ
一時的に爆発的な能力を引き出すためのサイバーパーツの一種。詳しい説明はP268を参照のこと。

電卓
計算や暗算が苦手な人は、電卓を用意するといいだろう。もちろんGMが用意してもかまわない。

い。ハスラーとイノセントは他のキャラクタークラスをサポートするものと考え、チームの人数が少ない場合や逆に多い場合に選択するのがよいだろう。ただし、ハスラーは他人のパンドラを知ることができるし、イノセントは他人の使用済みのパンドラを使用可能にすることができる(もちろん、そのためのパンドラを持っていればであるが)。どちらにせよ、最終的にプレイヤーの人数を考えて、GMも含め参加者全員で相談するのがよいだろう。

キャラクタークラスを決定したら、キャラクタークラス名をキャラクターシートに書き込む。

習得スキルは、とりあえずその数値をスキルの欄にメモしておくこと。ただし、この後にさらにスキルを獲得できるため、書き込んだ数値を書き直す可能性がある。それをふまえて書き込むこと。

◆バウンサー

身体を機械に換えて強化し、さまざまな武器を扱う戦闘のプロフェッショナル。

重要なアビリティは【REF】と【DEX】である。

習得スキル

〈素手戦闘〉	5
〈ナイフコンバット〉	5
〈応急手当〉	5
〈小火器〉	10

◆ランドブラスター

あらゆる品物を都市から都市へと輸送する運び屋。戦闘バギーやコンバットシェルのようなメカニックと兵器の両方を扱う。

重要なアビリティは【REF】と【DEX】である。

習得スキル

〈ドライビング〉	10
〈応急修理〉	5
〈重火器〉	5
〈小火器〉	5

◆ハスラー

旧都市の廃墟や鉱山などからレアなモノを探し出すトレジャーハンター。あるいは賞金稼ぎ。あらゆるスキルに通じている必要がある。また、他人の搭載しているパンドラ・システムを嗅ぎ分けるパンドラを持つことができるのは、ハスラーだけである。

重要なアビリティはすべてである。

習得スキル

〈ドライビング〉	5
〈重火器〉	5
〈小火器〉	5
〈鑑定〉	10

◆ネットライナー

コンピュータネットワークを使っての情報収集やハッキング、それを利用しての機器の操作をおこなう。

重要なアビリティは【INT】と【WIL】である。

習得スキル

〈小火器〉	5
〈ハードウェア〉	5
〈ハッキング〉	10
〈リバルス〉	5

◆イノセント

交渉や情報収集などを得意とするクラスで、異能者も少なくない。チームのマネージメントも担当する。また、他人のパンドラ・システムを叩くパンドラを持つことができるのは、イノセントだけである。

重要なアビリティは【WIL】と【SYM】である。

習得スキル

〈小火器〉	5
〈ハッキング〉	5
〈交渉〉	5
〈ゴシップ〉	10

ブローカー
仕事を斡旋するクラスをブローカーという。ブローカーはれっきとしたハンタークラスではあるが、現場に出ないためNPC専用である。現場に出る交渉役のキャラクターを作成したい場合には、イノセントを使用するのがよいだろう。

異能者
異能力と呼ばれる超常能力を使用する者たち。EXとも呼ばれる。

年齢に関する注意

選択するパックの数により決定される年齢が、パック数によって重なっているがこれは間違いではない。学校の飛び級制度など、低い年齢でも経歴が多いことは実際にある。それらをあらわしているのだ。

●キャラクターパックの選択

キャラクターパックとは、キャラクターの経歴や背景などをあらわしたものである。

このキャラクターパックを組み合わせることによって、キャラクターがハンターになる以前の過去の経歴などが決定され、その間に習得したスキルや所持金などが決まる。

キャラクターパックは1～3個の範囲で選択することができる。ひとつでも、3つでもよく、この数が少ないほど年齢が若いということになる。また、ふたつ以上のキャラクターパックを選択する場合は、同じものを選んでもかまわない。その場合は同じ職業に長期間就いていたことになる。

ここで決定されるアビリティやスキルも、キャラクタークラスを決定したときに得たスキルと同様に書き直す可能性がある。

①アビリティの決定

選択したキャラクターパックに設定されているアビリティの値を、アビリティごとにすべて合計し、キャラクターシートにメモする。

②スキルの決定

選択したキャラクターパックに設定されているスキルはすべて習得することができる。スキルが重なった場合やすでに習得している(キャラクタークラスを選択したときに習得したスキル)場合は、スキルの値を合計する。これらをキャラクターシートにメモする。

③所持金の決定

選択したキャラクターパックに設定されている所持金をすべて合計し、キャラクターシートにメモする。

●キャラクターパック数による修正

選択したキャラクターパックの数によって、キャラクターの年齢の範囲、アビリティやスキルのフリーポイントと追加される所持金が決定される。

アビリティのフリーポイントは【SUV】を除くアビリティに自由にそのポイントを割り振ってよい。ただし、アビリティの最高は18である。

スキルも同様に自由に割り振る。ただし、キャラクターパックの数により制限があるので注意すること。

①キャラクターパックをひとつ選択

年齢：15～25歳

スキル：〈アスレチック〉30　〈投擲〉30
〈一般教養〉10　〈ゴシップ〉20

アビリティのフリーポイント：70(ただし、アビリティの最高は18である)

スキルのフリーポイント：50(ただし、このフリーポイントを使用して、スキルを40より大きくしてはならない)

所持金：$5,000

ラリーカンパニー日誌：キャラクター作成

話は、マリーの訓練時にさかのぼる。

マリーは、ハスラーとしてハンターになることを望んだ。つまり、ハスラーの習得スキルを得ることになる。

ここサン=アンジェルスを故郷とする彼女は、義務教育終了後、すぐに警官となった。しかし、職務中にとある凶悪な賞金首に襲われ、自分は奇跡的に助かったものの、彼女のパートナーが見るも無惨に殺されてしまう。

以後、マリーはその賞金首に復讐を誓い、警官を辞めて賞金稼ぎとなった。

そして21才を迎え、賞金稼ぎとしてひとりで活動することに限界を感じた彼女は、ハンターになることを決意する。

したがって、彼女の選択したキャラクターパックは、"ポリス：シティポリス" "フリーランス：バウンティハンター" のふたつである。

その結果、マリー(のプレイヤー)は、【DEX】を18(シティポリス、バウンティハンター、フリーポイントの順で、[3+5+10=18])に、そして〈小火器〉を40%(ハスラー、シティポリス、バウンティハンター、フリーポイントの順で、[5+5+10+20=40])にした。これは、いつか"ヤツ"を見つけたときに、即座に銃弾を叩き込むため、訓練中にひたすら腕を磨いていたことをあらわす。それ以外のアビリティ、スキルなどについては、P57の記入例を参照のこと。

やがてマリーは訓練を終え、ラリーカンパニーの扉を叩いた、いや、慌ただしく開けたのであった……。

②キャラクターパックをふたつ選択
年齢:20歳〜35歳
スキル:〈アスレチック〉20　〈投擲〉30
　〈一般教養〉20　〈ゴシップ〉20
アビリティのフリーポイント:35
スキルのフリーポイント:40(ただし、このフリーポイントを使用して、スキルを50より大きくしてはならない)
所持金:$4,000
③キャラクターパックを3つ選択
年齢:30歳〜
スキル:〈アスレチック〉10　〈投擲〉20
　〈一般教養〉30　〈ゴシップ〉30
アビリティのフリーポイント:0
スキルのフリーポイント:30
所持金:$3,000

●パンドラ・システムの決定

作成したばかりのキャラクターは、使用可能なパンドラ・システムを3つまで選んでよい(もちろんひとつ、あるいはふたつでもかまわない)。

パンドラはキャラクタークラスによって使用の制限がある。

ランドブラスター:L−TYPEとE−TYPE
ネットライナー:N−TYPEとE−TYPE
バウンサー:B−TYPEとE−TYPE
ハスラー:すべてのタイプ(費用半額)
イノセント:すべてのタイプ(費用半額)

他にもパンドラ・システムによっては、ランドブラスターのみ、フルボーグのみといった条件が設定されている場合もある。これらの条件も満たしていなければならない。

パンドラ・システムを選択したら、所持金からそのインストール費用を減らすこと。ただし、ハスラーとイノセントはインストール費用が半額となる。

●装備品の購入

所持金の範囲内で武器、メカニック、サイバーパーツ、ターミナルなどを購入する。キャラクターには荷重制限が設定されているので、それに気をつけること。荷重制限についてはP51に書かれている。

購入したアイテムは、それぞれキャラクターシートの所定の欄に書き込むこと。

サイバーパーツを購入した場合、アビリティやスキルの値が変化することがある。その場合は、元の値とは別に記録する欄がキャラクターシートにあるので、そこに記入する。

なお、キャラクター作成時のみ以下の装備品を半額で購入することが可能である。

ランドブラスター:**メカニック**
ネットライナー:**ターミナル**
バウンサー:**サイバーパーツ**
　(アーティフィシャルボディを除く)
ハスラー:**なし**
イノセント:**なし**

ただし、メカニックやターミナルのオプションも半額で購入することはできるが、チューニング費用を半額にすることはできない。

●【SUV】、【MV】、ラックポイントの決定

肉体的な部位(頭部、右腕部、左腕部、胴部、脚部)の【SUV】は【STR】によって、精神の【SUV】は【WIL】によって決定される。P51の"SUV算出表"を元に求め、キャラクターシートに記入すること。また、購入したサイバーパーツによっては【SUV】が変化することもある。その場合は、サイバーパーツの記述にしたがうこと。

【MV】は[【REF】÷3]mとなるので、その値をキャラクターシートに書き込む。また、【MV】は装備品のENCの合計によって変化する。荷重制限によって変化する【MV】の値をキャラクターシートに記入すること。荷重制限についてはP51を参照のこと。また、購入したサイバーパーツによっては【MV】が変化することもある。その場合は、サイバーパーツの記述にしたがう。

ラックポイントは【LUC】と同じ値になる。その値をキャラクターシートに書き込むこと。

●パーソナルデータの決定

最後にキャラクターの名前、性別、年齢を決定する。

名前はある程度自由に決めてよいだろう。ただし、『メタルヘッド・マキシマム』の舞台となる世界は未来の地球だということをお忘れなく。

性別や年齢は、あまりゲームに慣れていないのであれば、自分と同じ年代の同じ性別のキャラクターにするのがよい。もちろん、異なる年齢や性別をプレイすることもRPGのひ

費用半額
装備品の価格やパンドラのインストール費用の半額特典は、キャラクター作成時だけである。注意すること。

半額の対象
半額の対象となるものが参照しやすいようにページ数を載せておこう。

メカニック:P106〜P167
ターミナル:P198〜P204
(ソフトウェアを除く))
サイバーパーツ:
P224〜P253
パンドラ:P270〜P274

パーソナルデータ
キャラクター作成の手順では、最後にパーソナルデータを決定することになっているが、これらは最初に決定してもよい。ただし、年齢だけはキャラクターパックの数によって制限されるので、注意すること。

とつの遊び方である。ゲームに慣れてきたらいろいろと試してみるのもよいだろう。

ただし、キャラクターの年齢は、キャラクターパックを選んだ数によって決められている範囲の中から決定しなければならない。

また、絵心があるならばキャラクターシートの“キャラクタースケッチ”にキャラクターの顔を描くのもよい。

最後にキャラクターのおおまかな設定を決め、キャラクターシートの“プロフィール”の欄に書けば終了である。

■フルコンストラクション

基本的にキャラクターはキャラクターパックを選択する方法で作成するが、決められたポイントを割り振ることによってキャラクターを作る方法もある。

その場合は以下の手順で作成する。

①キャラクタークラスの決定

5種類のキャラクタークラスの中からひとつを選ぶ。

②アビリティの決定

100ポイントを各アビリティに割り振る。ただし、3～18の範囲でなければならない。

③スキルの決定

180をスキルに割り振る。ただし、80より多くをひとつのスキルに割り振ることはできない。また、選んだキャラクタークラスによって制限がある。

ランドブラスター：〔メカニック〕の中のスキルひとつを40以上にする。
ネットライナー：〔コンピュータ〕の中のスキルひとつを40以上にする。
バウンサー：〔コンバット〕の中のスキルひとつを40以上にする。
ハスラー：〔メカニック〕〔コンバット〕〔コンピュータ〕それぞれのカテゴリーからスキルをひとつずつ選び、それらをすべて30以上にする。
イノセント：〔コミュニティ〕〔エージェント〕〔コンピュータ〕それぞれのカテゴリーからスキルをひとつずつ選び、それらをすべて30以上にする。

④装備の購入

フルコンストラクションで作成したキャラクターの所持金は$20,000である。この範囲内で装備を購入すること。なお、パンドラ・システムのインストール費用もこの$20,000の中から出すこと。取得することのできるパンドラ・システムの条件は、通常キャラクター作成のときと変わらない。

⑤【SUV】、【MV】、ラックポイントの決定

【SUV】、【MV】、ラックポイントを求める。

⑥パーソナルデータの決定

キャラクターの名前、性別、年齢、概要を決定する。

キャラクターの成長

サイオニクス
GMの許可があれば、イノセント以外のキャラクターが〔サイオニクス〕スキルを新たに習得してもかまわない。

ゲームの開始前、終了後にキャラクターのアビリティやスキルなどを成長させることができる。ただし、アビリティは最高でも18ポイントまでしか成長させることができない(サイバーパーツによる強化は除く)。スキルの値は100を越えてもよい。

キャラクターを成長させる方法は以下のとおりである。ただし、イノセント以外のキャラクターは〔サイオニクス〕スキルを新規に習得することはできない。

①シナリオポイントによる成長

シナリオ終了後に獲得できるシナリオポイントを使用することによって、アビリティやスキルを成長させることができる。

シナリオポイント10点につきひとつのアビリティを1ポイント、シナリポイント3点つきひとつのスキルを5成長させられる。使用しなかったシナリオポイントは、次のゲームに持ち越しすることができる。したがって、次にまた同じキャラクターで『メタルヘッド・マキシマム』をプレイした後に獲得したシナリオポイントと合わせて、成長させることが可能である。

②トレーニングによる成長

ユニオンの施設(トレーニングタンクベットやトレーニングルール、レクチャーなど)を利用することによってキャラクターを成長させることができる。

ひとつのアビリティを1ポイントあげるためには$5,000、ひとつのスキルを10あげるためには$3,000かかる。ただし、この方法ではスキルは80までしか成長させることができない。

METAL HEAD MAXIMUM
メタルヘッド・マキシマム

Hunter Registration Sheet

ランク
E



名前	マリー・ウェーバー
クラス	ハスラー

アビリティ		元値	AR1
STR	10	10	20
REF	12	12	24
DEX	18	18	36
INT	12	12	24
PER	14	14	28
WIL	10	10	20
SYM	11	11	22
LUC	18	17	36

ラックポイント

年齢	24
性別	女
身長	161 cm
体重	48 kg
瞳の色	青
髪の色	銀
肌の色	白

荷重制限	MV	ペナルティ
[STR]+10=	4	—
([STR]+10)×2=	2	—
([STR]+10)×4=	1	SR1/2

キャラクターバック
ポリス：シティポリス
フリーランス・バウンティーハンター

プロフィール
ラリーカンパニー日誌を参照

スキル

アビリティ	名称	スキル	SR1
REF	アスレチック	20	44
	大型武器	5	29
	※空中機動・OG機動		
	※コンバットシェル		
	素手戦闘		
	※特殊武器		
	ドライビング	5	29
	ナイフコンバット		
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
	※ナビゲート：		
DEX	応急修理		
	応急手当		
	※偽造		
	※重火器	5	41
	※修理メンテナンス		
	小火器	40	76
	投擲	30	66
	※爆発物		
	※ブービートラップ		
INT	アクセス	100	124
	※暗号・信号		
	一般教養	20	44
	偽装・カモフラージュ	10	34
	※サイバーメディカル		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識：		
	※専門知識		

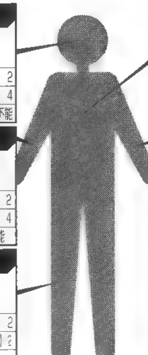
アビリティ	名称	スキル	SR1
INT	※ソフトウェア		
	※チューン		
	※治療		
	ドラッグ		
	※ハードウェア		
	※武器改造		
	※メンタルケア		
PER	※鑑定	20	48
	写真・映像		
	追跡・逃走	20	48
	※搭載火器		
	土地カン	10	38
	変装		
WIL	※ESP：		
	※ESP：		
	※エレクトロキネシス：		
	※エレクトロキネシス：		
	サバイバル	10	30
	尋問・拷問		
	精神防壁		
	※ハッキング		
	※リバルス		
SYM	※芸能芸術		
	※芸能芸術		
	※芸能芸術		
	交渉		
	ゴシップ	50	52
	※テレパシー		
	※テレパシー		

武器

武器名	ENC	火力	発射方式	距離/距離修正	隠匿	受け	備考
ダリオノフ・アサルトライフル	6	20 (B)	S/B2/A3	+20 / 0 / −30 / −80	C		両手
弾数							
ディアブロII	3	10 (B)	S/B2	0 / −10 / −30 /	B		片手
弾数							
タクティカルナイフ	1	4 (C)		/ / /	A	0	片手
弾数							
				/ / /			
弾数							
				/ / /			
弾数							
				/ / /			
弾数							

防具

防具名	ENC	装甲	効果箇所	対効果	備考
スキンガード	0	A10/9	胴、腕、脚	B、F	
ファイバージャケット	3	A30/8	胴、腕	B、F	
ファイバーヘルメット	1	A50/6	頭	B、C、I、F	
スペクトラグローブ	1	A20/9	腕	C、F	
スペクトラブーツ	2	A20/9	脚	C、F	



頭部 (1)・2		SLV E
□ LW	+10	
□ MW	+10	[PER]SR1 2
□ HW	+20	[PER]SR1 4
□ MO	+30	死亡 行動不能

胴部 3・4・5		SLV E
□ LW	+10	
□ MW	+10	[DEX]SR1 2
□ HW	+20	[DEX]SR1 4
□ MO	+30	行動不能

右腕部 6		SLV E
□ LW	+10	
□ MW	+10	右腕使用SR1 2
□ HW	+20	右腕使用SR1 4
□ MO	+30	右腕使用不能

左腕部 7		SLV E
□ LW	+10	
□ MW	+10	左腕使用SR1 2
□ HW	+20	左腕使用SR1 4
□ MO	+30	左腕使用不能

脚部 8・9・(0)		SLV E
□ LW	+10	
□ MW	+10	[REF]SR1 2
□ HW	+20	[illegible]
□ MO	+30	行動不能

精神	SLV E
□ LW	
□ MW	SR1/2
□ HW	SR1/4
□ MO	行動不能
□ KL	気絶

サイバーパーツ
頭部（IP：　　）
ブラスターヘッド、アクセスファイバー
ロウライト・アンプ、アンチダズル

右腕部（IP：　　）

左腕部（IP：　　）

胴部（IP：　　）

脚部（IP：　　）

全身（IP：　　）

パンドラ・システム
ヘルモーズ
ツクヨミ
フトマニ

所持品
DAR用マガジン×2
ディアブロII用マガジン×2
新電
サラマンダー
所持金：$16,800

キャラクターパック

PCを始めとするキャラクターたちは、「メタルヘッド・マキシマム」という世界の中で生まれ、そして人生を歩んでいく。たとえ想像上、あるいは紙の上の存在だとしても、彼らには彼らの生き様があるのだ。

キャラクターの背景

「メタルヘッド・マキシマム」のキャラクター作成は、キャラクターパックを選択することにおこなう。

キャラクターパックとは、キャラクターの背景、経歴、職歴などをあらわしたものである。アーミーの海兵隊、企業のエージェント、フリーランスの傭兵などというものがあり、選択したキャタクターパックによって、アビリティ、スキル、所持金などが決定されることになる。

これらキャラクターパックは、キャラクターがハンターになる前の経歴などとなる。たとえば、キャラクターパックに“フリーランス:マーセナリィ”“ポリス:ライアットポリス”のふたつを選んでいたとすると、そのキャラクターは過去に傭兵とライアットポリス(暴徒鎮圧をおこなう警官)であったことになるわけだ。この順番はどちらでもかまわない。キャラクターを演じるプレイヤーの判断に一任される。

また、キャラクターパックの数が多いほど多くの経歴を持っていることを意味しているので、それだけキャラクターの年齢が上がる。また、同じものを複数選択している場合、その職業などに長く就いていたことになる。

キャラクターパックの詳細については、次ページより掲載してあるので、そちらを見て欲しい。また、キャラクター作成の方法については、P52を参照すること。

キャラクターパックのデータの見方

①カテゴリー名

②キャラクターパック名

キャラクターパックの名称である。

③アビリティ

そのキャラクターパックを選択することによって得られるアビリティの値である。

④パックスキル

そのキャラクターパックを選択することによって得られるスキルの値である。

⑤所持金

そのキャラクターパックを選択することによって得られる所持金である。

⑥解説

キャラクターパックの解説。キャラクターパックの名称だけでは、どのような経歴なのかわからない場合、ここを読むとよいだろう。

アーミー①

インファントリィ②

STR:5　REF:4　DEX:5
INT:3　PER:3　WIL:4
SYM:3　LUC:3　③

パックスキル

〈アスレチック〉	10	
〈ナイフコンバット〉	10	④
〈応急手当〉	10	
〈小火器〉	20	

所持金:$15,000⑤

解説:どれほど文明が進んでも、軍隊の中で変わらぬもの、それがインファントリィ、すなわち歩兵である。歩兵こそ陸軍の要であり、もっとも構成員の多い部隊なのだ。⑥

アーミー
アーマード・アーティラリィ
STR:3 REF:6 DEX:4
INT:3 PER:5 WIL:3
SYM:3 LUC:3
パックスキル
〈ドライビング〉 20
〈重火器〉 10
〈小火器〉 10
〈搭載火器〉 10
所持金:$15,000
解説:アーマード・アーティラリィは、戦車や装甲車などを有する陸軍の機甲部隊のことである。アーミーの中でも最大の戦力を持つといっても過言ではないだろう。

アーミー
ウィザード
STR:3 REF:3 DEX:4
INT:6 PER:3 WIL:6
SYM:3 LUC:4
パックスキル
〈小火器〉 5
〈ハードウェア〉 5
〈ハッキング〉 20
〈リパルス〉 20
所持金:$5,000
解説:アーミーの情報は最重要機密である。それゆえ、ネットワークの中でも熾烈な戦いが繰り広げられことになる。電子世界の尖兵、それがウィザードだ。

アーミー
パイロット
STR:4 REF:6 DEX:5
INT:3 PER:4 WIL:3
SYM:3 LUC:3
パックスキル
〈空中機動・0G機動〉 10
〈ナビゲート:エアクラフト〉 20
〈重火器〉 10
〈搭載火器〉 10
所持金:$10,000
解説:航空兵器がなかば無力化されたとはいえ、制空権の確保は重要なポイントであるのはかわらない。地上支援をおこなう空軍のエリート、それがパイロットである。

アーミー
アスロトノーツ
STR:3 REF:6 DEX:3
INT:5 PER:3 WIL:5
SYM:3 LUC:4
パックスキル
〈空中機動・0G機動〉 10
〈ナビゲート:スペースクラフト〉 20
〈修理メンテナンス〉 10
〈小火器〉 10
所持金:$5,000
解説:宙軍は4軍でもっとも規模の小さい軍隊である。しかし、現在各シティで重要視されているのが、宙軍であり、そこに属するアストロノーツ、宇宙飛行士である。

アーミー
コマンダー
STR:3 REF:3 DEX:4
INT:6 PER:3 WIL:4
SYM:3 LUC:3
パックスキル
〈小火器〉 10
〈専門知識:軍事学〉 20
〈精神防壁〉 10
〈交渉〉 10
所持金:$20,000
解説:アーミーの部隊を指揮する司令官、それがコマンダーである。このパックの他に、アーミーのパックを選択していなければ、このパックを取ることができない。

アーミー
パワード・インファントリィ
STR:3 REF:6 DEX:5
INT:3 PER:5 WIL:3
SYM:3 LUC:3
パックスキル
〈コンバットシェル〉 20
〈重火器〉 10
〈小火器〉 10
〈搭載火器〉 10
所持金:$10,000
解説:戦場の新たな戦力、それがコンバットシェルであり、それを操るのが強化歩兵、すなわちパワード・インファントリィなのだ。陸軍の主力部隊のひとつである。

アーミー
インファントリィ
STR:5 REF:4 DEX:5
INT:3 PER:3 WIL:4
SYM:3 LUC:3
パックスキル
〈アスレチック〉 10
〈ナイフコンバット〉 10
〈応急手当〉 10
〈小火器〉 20
所持金:$15,000
解説:どれほど文明が進んでも、軍隊の中で変わらぬもの、それがインファントリィ、すなわち歩兵である。歩兵こそ陸軍の要であり、もっとも構成員の多い部隊なのだ。

アーミー
スペシャルフォース
STR:4 REF:5 DEX:5
INT:4 PER:4 WIL:4
SYM:3 LUC:3
パックスキル
〈小火器〉 20
〈爆発物〉 10
〈ブービートラップ〉 10
〈偽装・カモフラージュ〉 10
所持金:$5,000
解説:けっして表には出ず、作戦の影でその力を発揮する特殊部隊、それがスペシャルフォースである。彼らは間違いなくアーミーのエリートといえよう。

アーミー
マリーン
STR:6 REF:3 DEX:6
INT:3 PER:3 WIL:4
SYM:3 LUC:3
パックスキル
〈アスレチック〉 10
〈ナイフコンバット〉 10
〈重火器〉 10
〈小火器〉 20
所持金:$10,000
解説:マリーンとは海兵隊のことである。艦上にありながら、水兵ではない彼らの役目は上陸地点の制圧にある。アーミーの中でも1、2を誇る戦力を誇る。

アーミー
マリンブラスター
STR:5　REF:6　DEX:4
INT:3　PER:4　WIL:3
SYM:3　LUC:3
パックスキル
〈ナビゲート:ボート〉　20
〈重火器〉　10
〈小火器〉　10
〈搭載火器〉　10
所持金:$10,000
解説:海がその戦略的意味をなさなくなったとはいえ、沿岸警備を主な任務として、海軍はいまだ重要である。マリンブラスターと呼ばれる水兵がその任に就いている。

ポリス
AHP
STR:3　REF:3　DEX:3
INT:5　PER:4　WIL:5
SYM:5　LUC:3
パックスキル
〈追跡・逃走〉　5
〈ハッキング〉　5
〈リパルス〉　10
〈ゴシップ〉　10
所持金:$16,000
解説:違法行為をおこなったハッカーを逮捕することがAHP(Anti Hacker Police)の役目である。ネットワークの発達したこの世界ではなくてはならない警察機構だ。

ポリス
エアポリス
STR:3　REF:5　DEX:5
INT:4　PER:5　WIL:3
SYM:4　LUC:3
パックスキル
〈ナビゲート:ヘリ〉　10
〈応急修理〉　5
〈重火器〉　10
〈搭載火器〉　5
所持金:$11,000
解説:地上の警察隊の支援や、ヘリを使用しての機動性を生かした独自捜査をおこなうのがエアポリスである。特にメカニックが使用されたテロ事件などで活躍する。

アーミー
メカナイゼーション
STR:4　REF:4　DEX:5
INT:3　PER:4　WIL:3
SYM:3　LUC:3
パックスキル
〈大型武器〉　10
〈ナイフコンバット〉　10
〈重火器〉　20
〈小火器〉　10
所持金:$20,000
解説:身体をサイボーグ化した歩兵、それがメカイゼーション。機械化歩兵である。このパックを選択した場合、$10,000以上をサイバーパーツに使用すること。

ポリス
CBI
STR:3　REF:4　DEX:4
INT:4　PER:5　WIL:3
SYM:5　LUC:3
パックスキル
〈小火器〉　5
〈鑑定〉　5
〈追跡・逃走〉　10
〈ゴシップ〉　10
所持金:$16,000
解説:警察機構の中でもテロ犯罪をはじめとする"事件"を扱うのが捜査専門のCBI(City Bureau of Inverstigation)である。もっとも警察らしい警察といえる。

ポリス
シティポリス
STR:3　REF:5　DEX:3
INT:5　PER:4　WIL:3
SYM:5　LUC:3
パックスキル
〈大型武器〉　5
〈小火器〉　5
〈追跡・逃走〉　10
〈ゴシップ〉　10
所持金:$16,000
解説:いわゆる普通の警官であり、主にシティの警備を担当する。自動化が進んでいる組織であり、ロボットポリスだけでは不十分なときなどに出動する。

アーミー
メンテナンス
STR:3　REF:3　DEX:6
INT:6　PER:3　WIL:3
SYM:3　LUC:3
パックスキル
〈小火器〉　10
〈修理メンテナンス〉　20
〈サイバーメディカル〉　10
〈チューン〉　10
所持金:$15,000
解説:アーミーのメカニックが常にスクランブルに対応できるのは、整備員——メカニックたちのおかげである。戦場だけがアーミーの舞台ではないのだ。

ポリス
SWAT
STR:4　REF:4　DEX:5
INT:5　PER:4　WIL:4
SYM:3　LUC:3
パックスキル
〈特殊武器〉　5
〈ナイフコンバット〉　5
〈小火器〉　10
〈偽装・カモフラージュ〉　10
所持金:$11,000
解説:完全武装部隊、それがSWAT(Special Weapon Attack Team)である。カウンターテロの主役であり、警察のエリート部隊といえる。

ポリス
ハイウェイパトロール
STR:3　REF:6　DEX:5
INT:4　PER:4　WIL:3
SYM:4　LUC:3
パックスキル
〈ドライビング〉　10
〈応急修理〉　5
〈小火器〉　10
〈土地カン〉　5
所持金:$11,000
解説:シティの内のハイウェイを担当する警察機構。バイクやホバータンクを使用し、暴走族や逃走するテロリストとやりあうことが多いため、装備が充実している。

ポリス
ライアットポリス
STR:5 REF:4 DEX:5
INT:4 PER:3 WIL:3
SYM:4 LUC:3
パックスキル
〈大型武器〉 5
〈ドライビング〉 5
〈重火器〉 10
〈小火器〉 10
所持金:$16,000
解説:暴徒鎮圧用の警察機構。シティポリスでは不十分な時などに出動する。必要に応じて、他の警察機構から応援を頼まれることもある。

コーポレーション
エンジニア
STR:3 REF:3 DEX:5
INT:5 PER:3 WIL:4
SYM:3 LUC:3
パックスキル
〈ナビゲート:任意〉 5
〈修理メンテナンス〉 15
〈専門知識:機械工学〉 10
〈チューン〉 10
所持金:$23,000
解説:企業に勤める技術者である。彼らが生み出す新たな商品や技術が企業を支えているともいえる。もっとも彼らも契約という名の鎖に縛られるだけなのだが。

コーポレーション
プレーリースクーナー
STR:3 REF:5 DEX:3
INT:3 PER:4 WIL:4
SYM:4 LUC:3
パックスキル
〈ドライビング〉 10
〈重火器〉 10
〈搭載火器〉 10
〈精神防壁〉 10
所持金:$23,000
解説:企業の専属で、合法的物品や乗客を運ぶ者を幌馬車、プレーリースクーナーと呼ぶ。安全を第一に考え、過剰な兵装を備えたメカニックを使用している。

コーポレーション
インスペクター
STR:3 REF:3 DEX:4
INT:4 PER:5 WIL:4
SYM:4 LUC:3
パックスキル
〈偽装・カモフラージュ〉 5
〈鑑定〉 20
〈精神防壁〉 5
〈ハッキング〉 10
所持金:$18,000
解説:企業内の各部署やグループ会社を査察する役目を負う。あらかじめ査察することを知らせて送り込まれたり、身分を隠して配属されたりする。

コーポレーション
システムエンジニア
STR:3 REF:3 DEX:4
INT:6 PER:3 WIL:5
SYM:3 LUC:3
パックスキル
〈専門知識:情報工学〉 10
〈ソフトウェア〉 10
〈ハードウェア〉 10
〈リパルス〉 10
所持金:$18,000
解説:コンピュータに特化した技術者がシステムエンジニアである。ネットワークが生活に無くてはならないものになった現在、彼らの存在は欠くことができない。

コーポレーション
レシピエント
STR:3 REF:3 DEX:3
INT:4 PER:4 WIL:6
SYM:5 LUC:4
パックスキル
〈メンタルケア〉 10
〈精神防壁〉 10
〈ESP 任意〉または〈テレパシー 任意〉 20
〈交渉〉 10
所持金:$5,000
解説:表向きは企業に所属しているが、特殊な力を持つために実験体として飼われているのがレシピエントだ。このパックはイノセントしか選択できない。

コーポレーション
エージェント
STR:3 REF:5 DEX:4
INT:4 PER:3 WIL:5
SYM:3 LUC:3
パックスキル
〈偽造〉 10
〈小火器〉 10
〈偽装・カモフラージュ〉 10
〈尋問・拷問〉 10
所持金:$18,000
解説:他企業の機密を奪取する産業スパイ。その他にも暗殺などのブラックオペレーションを任されることもあり、企業の裏の象徴、それがエージェントなのである。

コーポレーション
スカラー
STR:3 REF:3 DEX:4
INT:6 PER:4 WIL:4
SYM:3 LUC:3
パックスキル
〈一般教養〉 10
〈専門知識:任意〉 20
〈メンタルケア〉 5
〈鑑定〉 5
所持金:$18,000
解説:企業に勤める研究者や学者がスカラーである。スカラーは何ら生産には寄与しない。しかし、彼らの研究結果が新たな利潤に繋がるかもしれないのだ。

ネットワーク
スティムアーティスト
STR:3 REF:3 DEX:3
INT:3 PER:3 WIL:3
SYM:6 LUC:5
パックスキル
〈写真・映像〉 5
〈ハッキング〉 5
〈芸能:芸術任意〉 10
〈交渉〉 10
所持金:$26,000
解説:サイバースペース内で音楽、映像などの作品を発表する電脳芸術家である。このパックを選択した場合、かならずジャック=イン・システムを使用可能とすること。

ネットワーク
テックヒッピー

STR:4 REF:5 DEX:3
INT:4 PER:4 WIL:5
SYM:3 LUC:4
バックスキル
〈ドラッグ〉 5
〈ハードウェア〉 5
〈ハッキング〉 15
〈リバルス〉 5
所持金:$11,000
解説:サイバースペースのゲームに熱中したり、ちょっとしたハッキングをいたずら程度に楽しむハッカー予備軍。ネットワークを神のような存在として考えている。

ネットワーク
ハッカー

STR:3 REF:5 DEX:3
INT:5 PER:3 WIL:6
SYM:3 LUC:4
バックスキル
〈ソフトウェア〉 5
〈ハードウェア〉 5
〈ハッキング〉 15
〈リバルス〉 5
所持金:$11,000
解説:趣味でハッキングをおこなう者たちをハッカーと呼ぶ。広義的には、コンピュータ犯罪をおこなう犯罪者のことであるが、本人たちにはあまりその自覚がない。

フリーランス
ドープスター

STR:3 REF:3 DEX:3
INT:4 PER:4 WIL:4
SYM:5 LUC:3
バックスキル
〈鑑定〉 10
〈ハッキング〉 10
〈リバルス〉 10
〈ゴシップ〉 10
所持金:$23,000
解説:情報という姿形なきものを売買する情報屋、それがドープスターだ。時は金なり。古くなった情報には価値はない。誰も知らない情報こそ、意味があるのだ。

ネットワーク
ニューウェーブ・シャーマン

STR:3 REF:3 DEX:3
INT:5 PER:3 WIL:5
SYM:6 LUC:3
バックスキル
〈一般教養〉 5
〈エレクトロキネシス:任意〉 5
〈ハッキング〉 5
〈交渉〉 15
所持金:$16,000
解説:新興宗教の教祖や上位教団員。ネットワークというハイテクノロジーと呪術(サイオニクス)を操り、難民や貧民たちのカリスマとして君臨している。

フリーランス
ガンスミス

STR:3 REF:3 DEX:5
INT:5 PER:4 WIL:3
SYM:3 LUC:3
バックスキル
〈重火器〉 10
〈小火器〉 10
〈武器改造〉 10
〈搭載火器〉 10
所持金:$23,000
解説:銃の販売、改造を生業としている者である。銃器にくわしく、銃器の扱いにも長けている。彼らならば、たいがいの銃器を取り扱うことができるだろう。

フリーランス
ドクター

STR:3 REF:3 DEX:4
INT:6 PER:3 WIL:3
SYM:3 LUC:3
バックスキル
〈応急手当〉 10
〈専門知識:医学〉 10
〈治療〉 10
〈メンタルケア〉 10
所持金:$28,000
解説:いわゆる開業医である。免許を持っているか、モグリなのかはわからない。ただ、その技術は、どのような場合でもおそらく役に立つだろう。

ネットワーク
ネットキャスター

STR:3 REF:3 DEX:4
INT:3 PER:4 WIL:3
SYM:5 LUC:4
バックスキル
〈写真・映像〉 10
〈追跡・逃走〉 5
〈ハッキング〉 5
〈ゴシップ〉 10
所持金:$26,000
解説:個人で歩き回り、ニュースを集め、その場で即座にネットワークに流すニュースキャスター。基本的に企業に所属したり、専属契約を結ぶなりして活動をおこなう。

フリーランス
ディテクティブ

STR:3 REF:3 DEX:4
INT:4 PER:5 WIL:3
SYM:4 LUC:3
バックスキル
〈偽造〉 10
〈追跡・逃走〉 10
〈変装〉 10
〈ゴシップ〉 10
所持金:$23,000
解説:古きよき時代の面影を残すハードボイルド、それがディテクティブ、探偵である。依頼人の信用と自分のプライドを糧に生きていく、ロマンティストともいえる。

フリーランス
トレジャーハンター

STR:3 REF:4 DEX:4
INT:4 PER:5 WIL:4
SYM:3 LUC:5
バックスキル
〈小火器〉 10
〈鑑定〉 10
〈土地カン〉 10
〈サバイバル〉 10
所持金:$8,000
解説:かつての工場や軍事基地、紛争地域におもむき、エネルギー資源、電子部品、レアメタルなど貴重な眠れるお宝をサルベージしてくるのがトレジャーハンターだ。

フリーランス
バウンティハンター
STR:4　REF:3　DEX:5
INT:3　PER:5　WIL:4
SYM:3　LUC:4
バックスキル
〈小火器〉 10
〈追跡・逃走〉 10
〈土地カン〉 10
〈サバイバル〉 10
所持金:$13,000
解説:バンデットやテロリストなど賞金首を倒し、賞金を稼ぐ許可を得た者がバウンティハンターである。ハンターの中で許可を得られるのはハスラーだけである。

フリーランス
メカニックエンジニア
STR:3　REF:3　DEX:5
INT:5　PER:3　WIL:3
SYM:3　LUC:3
バックスキル
〈ドライビング〉 10
〈応急修理〉 10
〈修理メンテナンス〉 10
〈チューン〉 10
所持金:$28,000
解説:メカニックのメンテナンスやチューンナップを生業としているエンジニアである。モーターショップの店主、あるいは店員などで、メカニックについてくわしい。

アスリート
ストライカー
STR:3　REF:5　DEX:5
INT:5　PER:3　WIL:5
SYM:3　LUC:3
バックスキル
〈アスレチック〉 5
〈大型武器〉 5
〈ドライビング〉 15
〈応急修理〉 5
所持金:$11,000
解説:金属製のスパイクを取りつけたモノバイクを使用したモーターホッケーと呼ばれるスポーツ。このプレイヤーがストライカーと呼ばれる連中である。

フリーランス
ブロックバスター
STR:3　REF:5　DEX:5
INT:3　PER:5　WIL:3
SYM:3　LUC:3
バックスキル
〈コンバットシェル〉 10
〈修理メンテナンス〉 10
〈重火器〉 10
〈小火器〉 10
所持金:$18,000
解説:コンバットシェルを好む傭兵。一時期はハンターとして認可されたが、ハンタークラスとして使用されるのをよしとしない連中がいまだにこの名を名乗っている

フリーランス
ロードラッシャー
STR:3　REF:6　DEX:4
INT:3　PER:4　WIL:3
SYM:3　LUC:4
バックスキル
〈ドライビング〉 10
〈修理メンテナンス〉 10
〈追跡・逃走〉 10
〈土地カン〉 10
所持金:$18,000
解説:シティ内やその近郊で、兵器を使用せず、純粋にドライビング・テクニックだけで非合法物品やいわくつき乗客の輸送をおこなう"シティの逃がし屋"である。

アスリート
ドライバー
STR:3　REF:6　DEX:5
INT:5　PER:4　WIL:3
SYM:3　LUC:3
バックスキル
〈ドラビング〉 15
〈修理メンテナンス〉 5
〈重火器〉 5
〈チューン〉 5
所持金:$11,000
解説:北米3シティをまわるルール無用のラリー、それがバトル・ラリーである。このレースのドライバーには、ドライビング・テクニックと兵器運用の正確さを要求される。

フリーランス
マーセナリィ
STR:4　REF:3　DEX:4
INT:4　PER:3　WIL:3
SYM:3　LUC:6
バックスキル
〈ナイフコンバット〉 10
〈小火器〉 10
〈土地カン〉 10
〈サバイバル〉 10
所持金:$18,000
解説:組織に所属せず、企業などをスポンサーとする戦争屋、それがマーセナリィ、傭兵だ。組織的活動に向いていないといわれているが、実戦経験は豊富である。

アスリート
グラディエイター
STR:3　REF:6　DEX:6
INT:4　PER:3　WIL:4
SYM:3　LUC:3
バックスキル
〈大型武器〉 5
〈コンバットシェル〉 15
〈修理メンテナンス〉 5
〈チューン〉 5
所持金:$11,000
解説:グラディエイターとは、ブラッディー・ゲームに参加するコンバットシェル乗りのことである。彼らはコンクリートで囲まれたコロシアムで己の相棒と共に闘うのだ。

アスリート
ボムサー
STR:6　REF:6　DEX:4
INT:3　PER:3　WIL:4
SYM:3　LUC:3
バックスキル
〈アスレチック〉 5
〈素手戦闘〉 15
〈サバイバル〉 5
〈精神防壁〉 5
所持金:$11,000
解説:爆発ペレットを装着したグローブで殴り合うスポーツ、それがボムシングである。常に死と隣り合わせの世界で、彼らボムサーは戦い続けなければならないのだ。

スキル

人間（キャラクター）には、得手不得手がある。それを端的にあらわしているものがスキルである。スキルは多岐に渡っており、このセクションではそれらスキルの使用方法などについて解説する。

■スキルの使い方

スキルはキャラクターの持っている技術であり、問題を解決するための手段である。ここでは、それぞれのスキルについての詳しい解説と、そのスキルの使用法や使用したときにどのように解決するかを説明する。

なお、スキル名に※印がついているものは専門スキルである。

●【REF】ベースのスキル

【REF】がベースのスキルは、格闘戦を含んだ身体全体を使用するような運動一般、メカニックの操縦など敏捷性やバランス感覚を必要とするものが基本となっている。

◆アスレチック

走る、ジャンプする、泳ぐなどの身体を動かすような状況で使用するスキルである。ただし、すべての行為についてロールをおこなう必要はない。たとえば、幅が1mのクレバスをジャンプして飛び越えることは難しくないだろう。しかし、これが4mとなったらどうなるだろうか。このようなときにロールをおこなえばよいのである。

また、GMは〈アスレチック〉のロールをおこなう行為自体の難易度や周囲の状況などによって、ロール修正をくわえてもよい。

◆大型武器

Ⅵ類の武器の中の刀などのナイフよりも大きい刃物、鉄パイプなどの大きめの格闘戦用の武器で攻撃するとき、あるいはこれらの武器を使用して格闘回避で使用するスキルである。詳しくはP70の戦闘ルールを見よ。

◆※空中機動・0G機動

低重力や無重力下で身体を動かすような状況で使用するスキルである。また、〈空中機動・0G機動〉のスキルを習得しているキャラクターは、パラシュート降下、ロケットリュックなどの個人で使用するような空中用の装備などの訓練を受けており、これらを使用することができる。

◆※コンバットシェル

コンバットシェルを操縦するためのスキルである。コンバットシェルを操縦中のさまざまな状況に対するロールにも使用する。詳しくはP85のクロームビートの章を見よ。

また、〈コンバットシェル〉は〈空中機動・0G機動〉の代用として使用することができるが、SR1／2のロール修正がかかる。

◆素手戦闘

パンチやキックなど武器を使わないで攻撃するとき、武器を使用しないで〈素手戦闘〉〈ナイフコンバット〉〈大型武器〉〈特殊武器〉で攻撃されたときに格闘回避で使用するスキルである。詳しくはP70の戦闘ルールを見よ。

Ⅵ類の武器の中のアイアンナックルやバグナクなどの武器は拳の延長であると考え、〈素手戦闘〉でロールをおこなう。

◆※特殊武器

Ⅵ類の武器の中のチェインソーやドリルなどの通常は武器として使用しないものや、ワイヤーなどの特殊な使い方をする武器で攻撃するとき、あるいはこれらの武器を使用して〈素手戦闘〉〈ナイフコンバット〉〈大型武器〉〈特殊武器〉で攻撃されたときに格闘回避で使用するスキルである。詳しくはP70の戦闘ルールを見よ。

◆ドライビング

バイク、バギー、トレーラーなどその種類を問わず、地上車全般（ホバーも含む）を操縦中に起きるさまざまな状況に対応するスキルである。詳しくはP85のクロームビートを見よ。

なお、〈ドライビング〉は一般スキルなので、このスキルを持っていないキャラクターでも地上車を運転することはできる。

◆ナイフコンバット

Ⅵ類の武器の中でも刃渡り20cmくらいの小型の刃物で攻撃するとき、あるいはこれらの武器を使用して〈素手戦闘〉〈ナイフコンバット〉〈大型武器〉〈特殊武器〉で攻撃されたときに格闘回避で使用するスキルである。詳しくはP70の戦闘ルールを見よ。

◆※ナビゲート

地上車やコンバットシェル以外のメカニックの操縦をおこなうためのスキルである。ただし、これらのメカニックがすべて操縦できるわけではない。ヘリ、エアクラフト、ボートなどメカニックタ

イプを選択し、〈ナビゲート：ヘリ〉のように記述する。
　詳しくはP85のクロームビートの章を見よ。

●【DEX】ベースのスキル

【DEX】がベースのスキルは、手先の器用さが必須の精密作業や、ピストルやライフルなどの銃器の操作、爆発物の取り扱いや設置など器用度を必要とするものが基本となっている。

◆応急修理

メカニックの損傷に、ある程度の応急的な修理をおこなうためのスキルである。P93の応急修理を見よ。

◆応急手当

キャラクターの損傷に、ある程度の応急的な手当をおこなうためのスキルである。P78の損傷の回復を見よ。

◆※偽造

絵画、宝石、写真、書類、データなど、さまざまなものの偽造をおこなうためのスキルである。ロールに成功すれば偽造できたことになる。このとき、ロールの際にかけたロール修正を記録しておかなければならない。このロール修正が、偽造を見破るための〈鑑定〉のロールをおこなうときのロール修正となる。

◆※重火器

軽・重機関銃、対戦車ライフルなどのⅢ類の武器を使用するためのスキルである。詳しくはP70の戦闘ルールを見よ。

◆※修理メンテナンス

メカニックの基本構造であるMADシステムに通じていることをあらわし、メカニックの修理、メンテナンスをおこなうことができる。メカニックの修理については、P93の損傷の回復を見よ。

◆小火器

Ⅰ類、およびⅡ類の武器を使用するためのスキルである。詳しくはP70の戦闘ルールを見よ。

◆投擲

手榴弾、投げナイフ、弓類などのⅤ類の武器を使用するためのスキルである。詳しくはP70の戦闘ルールを見よ。それ以外にも、単に物を投げて当てるときなどにも使用する。

◆※爆発物

爆発物などのⅦ類の武器の操作や設置に通じていることをあらわし、これらの武器を使用することができる。詳しくはP70の戦闘ルールを見よ。

また、設置された爆発物の解除もおこなうことができる。この場合、GMが爆発物の解除のためのロール修正を設定し、この修正をかえた上で〈爆発物〉のロールをおこなえばよい。ロールに失敗しても時間が経過するだけだが、アクシデントが発生した場合、解除に失敗し爆発物が爆発してしまう。

◆※ブービートラップ

トラップの発見、設置、解除をおこなうためのスキルである。ロールに成功すればトラップの発見、設置、解除などがおこなえことになる。

どのようなトラップを仕掛けるかを考えるのはプレイヤーであり、それがうまく設置できたかどうかを決定するのが〈ブービートラップ〉のロールである。爆発物や銃器を併用したものは、それらを使用するためのスキルも必要となる。トラップを設置する際にそれらのスキルと〈ブービートラップ〉の両方のロールに成功しなければならない。

また、キャラクターが〈ブービートラップ〉スキルを使用した場合、そのロールのときにかけたロール修正を記録しておかなければならない。このロール修正が、トラップを発見したり、解除するための〈ブービートラップ〉のロール修正となる。ただし、他のスキルと併用したトラップの場合、これらのスキルにロール修正をかける必要はないし、このようなトラップに対する対抗ロールも〈ブービートラップ〉のみをおこなえばよい。

●【INT】ベースのスキル

【INT】がベースのスキルは、思考力や記憶力など、学問や教養などの知識に関するものが基本となっている。

◆アクセス

『メタルヘッド・マキシマム』の世界のコンピュータを使用して、ショピングや公開されている情報の入手などの基本的な操作ができる。詳しくはP177のコアストライクの章を見よ。

また、アクセスファイバーを埋め込むと自動的に100％となる。

◆一般教養

いわゆる雑学に通じていることをあらわし、知識に関するあらゆることに関してロールをおこなうことができる。ロールに成功すれば、その知識について知っていたこととなる。GMはその内容に応じてロール修正をかけてもよい。

また、GMが〈専門知識〉を必要とすると判断した場合は、SR1／2のロール修正をかけてもよい。また、その内容が特殊な場合、GMは〈一般教養〉ではロールできないとしてもよい。

◆偽装・カモフラージュ

物陰に隠れたり、戦車などの大きなモノを隠したり、戦闘用ボートを普通のヨットに偽装したりすることに使用するスキルである。成功すれば、偽装やカモフラージュできたことになる。

〈偽装・カモフラージュ〉は自分が隠れたり、モノを見つからないように茂みなどに隠したりするときに使用するスキルであって、懐にピストルを隠したりするスキルではない。

キャラクターが〈偽装・カモフラージュ〉スキルを使用した場合、そのロールのときにかけたロール修正を記録しておかなければならない。このロール修正が、偽装などを見破るための〈偽

装・カモフラージュ〉のロール修正となる。その他、戦闘時のストーキングにも使用する。詳しくはP81を見よ。

◆※サイバーメディカル

「メタルヘッド・マキシマム」の世界のサイバーパーツに通じいることをあらわし、サイバーパーツの修理、メンテナンスをおこなうことができる。詳しくは、P79の応急手当を見よ。

◆※暗号・信号

暗号やモールス信号などの作成、またそれらの解読をおこなうためのスキルである。ロールに成功すれば暗号や信号の作成、あるいは解読ができたことになる。

キャラクターが〈暗号・信号〉スキルを使用した場合、そのロールのときにかけたロール修正を記録しておかなければならない。このロール修正が、暗号などを解読するための〈暗号・信号〉のロールをおこなうときのロール修正となる。

◆※専門知識

専門的な学問知識を持っていることをあらわすスキルである。ただし、専門的な知識をすべて持っているわけではない。言語学、生物学、薬学、医学、精神医学、天文学、化学などのジャンルを選択し、〈専門知識：言語学〉のように記述する。習得している専門知識に関してロールをおこない、成功すればその知識について知っていたことになる。GMはその内容に応じてロール修正をかけてもよい。選択しているジャンルによって、他のスキルの代用とすることができるが（たとえば〈専門知識（医学）ならば〈治療〉）、SR1／2のロール修正がかかる。

◆※ソフトウェア

コンピュータのソフトウェアに通じていることをあらわし、ソフトウェアの作成や改造をおこなうためのスキルである。ただし、PCはソフトウェアの作成をおこなうことはできない。詳しくはP197のターミナルオーダーを見よ。

また、ソフトウェアの内容の解析にも使用できる。GMは解析の難易度を考慮して、ロール修正をかけることができる。

◆※チューン

メカニックの改造をおこなうためのスキルである。詳しくはP102のメカニックオーダーを見よ。

◆※治療

治療用の設備や道具が整っている状態で、傷や病気の治療をおこなうためのスキルである。詳しくはP78を見よ。

◆ドラッグ

ドラッグの効果や副作用、使用法などの知識を持っていることをあらわすスキルである。

ドラッグは一般スキルなのでアイテムとして売られているようなドラッグについて、それを知っているかどうかを〈ドラッグ〉でロールする必要はない。〈ドラッグ〉は、特殊なドラッグやウラで出回っているドラッグなどについて知っているかどうかを判定するときに使用する。

◆※ハードウェア

コンピュータのハードウェアに通じていることをあらわし、ターミナルの組み立てや修理などをおこなうためのスキルである。詳しくはP197のターミナルオーダーを見よ。

◆※武器改造

武器の構造などに通じ、武器を改造することをあらわすためのスキルである。詳しくはP239の武器の改造を見よ。

◆※メンタルケア

精神的な障害の治療をおこなうためのスキルである。詳しくはP78の損傷の回復を見よ。

●【PER】ベースのスキル

【PER】がベースのスキルは、五感やサイオニクスによらない第六感などを必要とするもので、知覚力や注意力などに関するものが基本となっている。

◆※鑑定

絵画、宝石などの鑑定や事件現場の検証などをおこなうためのスキルである。〈偽造〉への対抗ロールに使用することができるが、〈偽造〉へのロール修正と同じロール修正をくわえてロールをおこない、成功すれば〈偽造〉を見破ることができる。

GMがシナリオで偽造されたものを出す場合は、あらかじめこのロール修正をきめておいてもよい。

◆写真・映像

カメラワークなど撮影に関するテクニックである。ロールに成功すれば、撮影に成功したことになる。GMは難易度や周囲の状況を考慮して、ロール修正をかけてもよい。

また、実際の撮影だけでなく、映像作品への理解度や写真や映像から何かを見つけたりするときにも使用するスキルである。GMはその内容に応じてロール修正をかけてもよい。

◆追跡・逃走

相手を追跡、尾行したり、逆にそれらから逃れるためのスキルである。成功すれば、相手から逃れることができたり、追跡や尾行に成功したことになる。GMは天候が悪い、人が多いなどの周囲の状況を考慮して、ロール修正をかけてもよい。

キャラクターが〈追跡・逃走〉スキルを使用した場合、そのロールのときにかけたロール修正が、追跡するための〈追跡・逃走〉のロール修正となる。すでに相手が逃走した後で、キャラクターたちがさまざまな痕跡などから追跡するような場合は、GMが状況などからロール修正をくわえてもよい。

◆※搭載火器
戦車砲、アスロック、ミサイルなどのⅣ類の武器を使用するためのスキルである。詳しくはP70の戦闘ルールを見よ。

◆土地カン
都市の構造や地形などのパターンを知っており、見知らぬ土地に来てもある程度“カンを頼りに行動することができる”できるスキルである。初めて訪れた場所で、目的となる場所を探し出せるかどうかを判断するときにロールをおこない、これに成功すれば無事見つけることができたことになる。

◆変装
服装やさまざまな道具を利用して、変装するためのスキルである。ロールに成功すれば、とりあえず変装ができたことになる。しかし、〈変装〉スキルでは警官の振りをする、会社員の振りをするなどにしか利用できない。他の人物になりきるためには、専用のサイバーパーツが必要である。その他、携帯している武器を隠したりするのも〈変装〉でロールをおこなう。

キャラクターが〈変装〉スキルを使用した場合、そのロールのときにかけたロール修正を記録しておくこと。これが、その変装を見破るための〈変装〉のロール修正となる。

●【WIL】ベースのスキル
【WIL】がベースのスキルは、精神的な強さをあらわすものや、サイオニクスやコンピュータの特殊な操作などに関するものが基本となっている。

◆※ESP
異能力のESPを使用するためのスキルである。詳しくはP264の異能力を見よ。

◆※エレクトロキネシス
異能力のエレクトロキネシスを使用するためのスキルである。詳しくはP264の異能力を見よ。

◆サバイバル
あらゆる状況下でも生き延びるための知識に通じていることをあらわし、それを実行するためのスキルである。

たとえば、荒野で水や食料を調達しなければならないなどの状況が発生したときに、ロールをおこなうとよいだろう。

◆尋問・拷問
相手から情報を無理矢理引き出すための方法に通じていることをあらわし、これらをおこなうためのスキルである。

キャラクターが〈尋問・拷問〉スキルを使用した場合、そのロールのときにかけたロール修正が、それに抵抗するための〈精神防壁〉のロールをおこなうときのロール修正となる。相手が〈精神防壁〉に失敗すれば、情報を得ることができたことになる。

◆精神防壁
精神的なショックに耐える方法に通じていることをあらわし、肉体や精神的な痛みに耐えることができる。

〔サイオニクス〕や〈尋問・拷問〉への抵抗ロールなどに使用し、成功すれば、これらを防ぐことができたことになる。

◆※ハッキング
他のコンピュータへの侵入、データの入手、操作に通じていることをあらわし、これらをおこなうことためのスキルである。詳しくはP177のコアストライクの章を見よ。

◆※リパルス
〈ハッキング〉への対抗手段に通じており、実際におこなうためのスキルである。詳しくはP177のコアストライクの章を見よ。

●【SYM】ベースのスキル
【SYM】がベースのスキルは、他人との関わり合いや芸術的なものに関するものが基本となっている。

◆※芸能芸術
芸術的な知識や技能を持っていることをあらわすスキルである。ただし、芸術的な知識や技能をすべて持っているわけではない。油彩画、水彩画、歌唱、楽器演奏などのジャンルを選択し、〈専門知識：油彩画〉のように記述する。習得している芸能芸術に関してロールをおこない、成功すれば芸術的な絵が描けた、感動させるような歌が歌えたことになる。選択しているジャンルによって、〈鑑定〉や〈専門知識〉のスキルの代用とすることができる（たとえば〈芸能芸術：油彩画〉ならば油彩画の〈鑑定〉）が、SR1／2のロール修正がかかる。

◆ゴシップ
さまざまな噂や情報、特にハンターの間で噂されるような人物や企業のウラについて知っているかどうかを判断するときに使用する。単に本人が知っているだけでなく、人脈の広さもあらわしており、不特定の人物（情報屋、街の人など）とコネクションがとれるかどうかなどにも使用する。ロールに成功すれば、これらの情報を知っていたり、知り合いにいたことになるのだ。

◆交渉
他人と交渉、説得するためのスキルである。

ただし、PC同士でおこなう必要はない。特定のNPCから（主に会話で）情報収集するために使用する。GMは、どのような方法で説得を行うか（誘惑する、脅迫するなど）をプレイヤーに決めさせ、それによってロール修正をくわえるとよい。

◆※テレパシー
異能力のテレパシーを使用するためのスキルである。詳しくはP264の異能力を見よ。

ロール

ゲームを始めるにあたって、最低限覚えていた方がよいルール。それがロールである。なぜなら、「メタルヘッド・マキシマム」のルールの大半は、このロールのルールに則っているからだ。

ロールとは

GMはキャラクターがプレイ中におこなう、さまざまな行為がうまくいったか、それとも失敗したかを判断しなければならない。この判定はキャラクターのアビリティとスキル、そしてプレイヤーが振ったダイスの目から導き出す。これを[ロール]という。

GMがキャラクターに要求するロールには、アビリティに関する[アビリティロール]、スキルに関する[スキルロール]の2種類がある。

■アビリティロール(AR)

重い物を持ち上げる、暗い倉庫の中で出口を探すなど、特定のスキルによらない判定が必要なときにおこなうロールを[アビリティロール(以後、ARと略する)]という。

ARはD100ロールをおこない、[使用するアビリティ×2]%以下が出れば成功となる。この値を[AR%]という。

■スキルロール(SR)

銃を撃つ、車を運転するなど、スキルを使用したロールを[スキルロール(以後、SRと略する)]という。

SRはD100ロールをおこない、[使用するスキルのベースアビリティ×2+使用するスキル]%以下が出れば成功となる。この値を[SR%]という。

専門スキルは取得していないとSRをおこなうことができないが、一般スキルならばそのスキルのベースアビリティによるARをおこなうことができる。

■クリティカルとアクシデント

AR、SRのどちらでもロールの結果で、AR%、SR%の値に関わらず1の位が"1"なら[クリティカル]、"0"なら[アクシデント]となる。クリティカルはダイス目に関わらず成功、アクシデントはダイス目に関わらず失敗となる。

戦闘やメカニックの操縦などでクリティカルやアクシデントが出た場合、クリティカル表やアクシデント表を参照することもある。それぞれのルールを参照すること。

■ロール修正

GMはロールの難易度に合わせて、ARやSRに修正をかけることができる。これを[ロール修正]という。ロール修正表を参考にして、ロール修正を決定すること。

なお、小数点以下の端数はすべて切り捨

アビリティロール
すべてのアビリティに関してARが可能とあるが、実際には【SUV】はアルファベットであらわされるアビリティなので、ARをおこなうことはできない。

クリティカルとアクシデント
AR%, SR%の値に関わらずということは、たとえばSR%が70%のときにダイスの目が「61」でも「71」でもクリティカルになるということである。同様に「60」でも「80」でもアクシデントとなる。

ラリーカンパニー日誌:ARとSR

新メンバー、マリーを加えたエレクトラのチームは、(軌道上からの)落下物を調査するという依頼を受けた。エレクトラたちにとっては、もはや受けるに値しないほど簡単な仕事だが、今回はマリーの小手調べを兼ねて、彼女とゲルハルト、トールのみで受けることにしたのだ。

現場に着いたとき、GMはマリー(のプレイヤー)に【PER】のARを要求。彼女の【PER】は14なので、AR%は28である。D100ロールの結果は28で、何とか成功。GMは、「残骸の中に奇妙なチップを見つけた」と告げた。

「これは……?」

チップを拾い上げたマリーに、GMは〈鑑定〉のSRを要求。彼女の〈鑑定〉は20で、ベースアビリティである【PER】の2倍を加えて、SR%は48(=20+14×2)。D100ロールの結果は40。SR%以内だが1の位が"0"のため、アクシデントとなる。

通常なら単なる失敗だが、いじわるなGMは、マリーに「これは、今までに見たことのない新型のパンドラだ!」と告げた。

喜び勇んで持ち帰った哀れなマリーがその後どのようなめにあったかは、想像に難くない……。

ロール修正表

4倍ロール	:とてもやさしい。SR%(AR%)を4倍にしてロールをおこなう。[SR4]と表記する。
2倍ロール	:やさしい。SR%(AR%)を2倍にしてロールをおこなう。[SR2]と表記する。
通常ロール	:普通。そのままのSR%(AR%)でロールをおこなう。[SR1]と表記する。
1/2倍ロール	:難しい。SR%(AR%)を1/2倍してロールをおこなう。[SR1/2]と表記する。
1/4倍ロール	:とても難しい。SR(AR)を1/4倍してロールをおこなう。[SR1/4]と表記する。
1/8倍ロール	:極めて難しい。AR(SR)を1/8倍してロールをおこなう。[SR1/8]と表記する。

※表記を統一するため、AR%へのロール修正もSR2というように記述する。

てとなる。また、ロール修正の結果、それが0以下となった場合、ロールをおこなうことはできない。

ロール修正表はあくまでの難易度の目安であり、8倍ロールや1/16倍ロールなどの修正をおこなってもよい。

複数の修正がかかる場合、すべてのロール修正をかけ算することで最終的なロール修正が計算する。たとえば、SR4とSR1/2のロール修正がかかっている場合、SR2となる。

■スキルの代用

一部のスキルは、他のスキルの代用としてSRをおこなうことが可能である。たとえば、〈専門知識〉の代用として〈一般知識〉を使用することができる。ただし、スキルの代用によるSRをおこなった場合は、基本的にSR1/2のロール修正がかかる。

スキルの代用が可能かどうかは、GMが判断する。もちろんプレイヤーがGMに使用できるかどうか訊くことはかまわないが、最終的な判断はGMが下すこと。

■対抗ロール

ARやSRの対象となった者が、そのロールに抵抗するためにおこなうARやSRを[対抗ロール]という。基本的に使用されたスキルの対抗スキルでSRし、それに成功すれば、対抗ロールが成功したことになる。

この時、対抗ロールされる側は自らのロールにロール修正をおこない、それに成功することで対抗ロール側に同じロール修正を加えてもよい。

ただし、クリティカルに対しては、対抗側もクリティカルを出せなければ対抗ロールに成功したことにならない。

また、相手がロールに失敗した場合は、対抗ロールをおこなう必要はない。

■ラックポイントの使用

ラックポイントを1ポイント使用するごとに、SR2のロール修正をかけることができる。たとえば、SR1/4でロールしなければならないときに、ラックポイントを1ポイント使用することにことによって、SR1/2としてロール修正をおこなってよい。もし、このときに2ポイント消費すれば、SR1とすることも可能である。

ロール修正
複数のロール修正がかかることを考えると、ロール修正は、すべて2倍あるいは1/2倍にすると計算しやすい。

ラリーカンパニー日誌:ロール修正と対抗ロール

迂闊にも、マリーはミスを犯してしまった。ネオ=アップルにて、エレクトラのチームはテロリストに誘拐されたVIPの奪還という依頼を受諾。見事VIPの救出に成功。しかしその際の混乱で、マリーだけがテロリストに追われることとなってしまったのだ。

GMは「〈土地カン〉のSR2に成功すれば、隠れられそうな場所を見つけることができる」とマリー(のプレイヤー)に伝えた。ネオ=アップルは初めてだが、構造的にはサン=アンジェルスに似ているため、GMはやさしくしてもよいと判断したのだ。

彼女の〈土地カン〉のSR%は38。SR2の修正を加えると、76(=38×2)となる。D100ロールの結果、56が出て成功。

しかしこれで安心してはいられない。GMは「うまく隠れるためには〈偽装・カモフラージュ〉のロールが必要」と伝えた。そこでマリーは、〈偽装・カモフラージュ〉に自らSR1/2の修正をかけることにした。

〈偽装・カモフラージュ〉のSR%は34。これに1/2の修正を加えると17(=34×1/2)となる。かなり厳しい数字だが、ダイスの結果は15でなんとか成功。

これに対し、GMはテロリストの〈偽装・カモフラージュ〉で対抗ロールを行わなければならない。都市戦のプロであるテロリストのSR%は50(P327参照)だが、マリーが自らかけた1/2のロール修正を受けるため、25(=50×1/2)となる。

マリーは物陰で、見つからないことを祈った……。

戦闘

このセクションでは、「メタルヘッド・マキシマム」における戦闘ルールについて解説している。ここに書かれていることがすべての戦闘ルールの基本となる。しっかりと覚えるようにして欲しい。

戦闘の手順

戦闘は一定の手順をふみながら解決される。射撃や格闘など攻撃の方法によって手順が若干異なるが、基本的にはすべて同じである。

■状況設定

GMは戦闘開始時にPCとその敵となるキャラクターやメカニックとの相対距離、周囲の状況、障害物、遮蔽物となる物の有無などを決定しなければならない。

●相対距離

キャラクターやメカニック間の距離はすべて相対距離で管理する。GMは戦闘開始時および戦闘時の距離を把握し、キャラクターやメカニックが移動するたびに適時修正していくこと。

■戦闘ターン

戦闘中は、戦闘ターンという特別なゲーム内の時間単位で管理され、処理される。実際の時間で表現すると、1戦闘ターンは約3秒にあたる。この戦闘ターンを繰り返しおこないながら戦闘を解決していくことになる。

ひとつの戦闘ターンは、さらに3つのフェイズにわけられ、以下の順で進行していく。

①宣言フェイズ
そのターンでの行動を決定し、その行動内容の宣言をおこなう。
②行動フェイズ
宣言フェイズの宣言にしたがって、キャラクターを行動させる。
③メカニック移動フェイズ
メカニックの移動をおこなう。

●宣言フェイズ

敵味方問わず、【INT】の低い順にそのターンの行動フェイズでの“移動”と“アクション”を宣言していく。

もし【INT】が同じキャラクターが複数いる場合、先にプレイヤーの管理するPCから宣言していく。ただし、味方同士の場合は誰が先に宣言してもよい。

アクションとは、行動フェイズにおこなう移動以外の行動で、大きく以下の3種類にわけられる。

①射撃
射撃をおこなう。
②格闘
格闘をおこなう。
③その他の行動
その他の行動をおこなう。

宣言フェイズでの宣言は、「移動せずにAを射撃する」「Bに接敵し、ナイフで攻撃する」のように移動する場所(あるいは移動しない)とアクションの内容を具体的にしなければならない。

●行動フェイズ

敵味方問わず、【REF】の高い順に行動する。【REF】が同じキャラクターが複数いる場合、次に【INT】が高い順、もし【INT】が同じならば【LUC】の高い順に行動する。【LUC】も同じ場合は、GMがキャラクターの立場や位置、周囲の状況などを考慮して決定するのがよいだろう。もし、味方同士の場合は誰が先に行動してもよい。

行動フェイズでの行動は、移動をおこなっ

戦闘ターン
本文中では、単に"ターン"ということもある。

相対距離
キャラクターとキャラクターとの間がどのくらい離れているかを正確に判断することは難しい。たとえば、横に10m移動した相手に向かって移動する場合、実際には相対距離はそれほどかわらないはずである。移動はポイントではなく、キャラクターを基点としておこなうはずなので、先のような状況が発生する可能性は十分ある。そこで、GMはキャラクターたち(あるいはメカニック)がどのような行動を取ったかをもとに、相対距離だけを考えるようにすればよいだろう。

宣言や行動の順番
宣言や行動の順番は、臨機応変にGMが変更してもかまわない。たとえば、敵が隠れているのはわかっているが、どこに隠れているのかわからないような状況の場合を想定してみて欲しい。この場合、宣言は狙われている側が先の方がよいだろうし、行動は狙っている側が先の方がよいだろう。ルールはあくまでも指針である。この例に限らず、GMは常識的な範囲で自由に変更してもよい。

た後にアクションをおこなう。ただし、移動しないでアクションをおこなうことも可能である。

行動フェイズの行動は、基本的に宣言フェイズの宣言にしたがわなければならない。ただし、宣言フェイズで宣言した行動を取りやめる場合、特にペナルティはない。

また、移動だけを取りやめる、アクションだけを取りやめることも可能である。ただし、移動先を変更することはできないし、攻撃の対象を変更する場合は、その攻撃のロールにSR1／2のロール修正がかかる。

◆移動

各キャラクターは行動フェイズに【MV】mだけ移動することが可能である。

このとき、[全力移動]を選択することによって【MV】の2倍だけ移動することも可能である。ただし、全力移動をおこなった場合、そのターンの行動フェイズは移動しかおこなうことができない。

行動フェイズで移動できるのはキャラクターだけである。メカニックの移動はメカニック移動フェイズにおこなう。

●メカニック移動フェイズ

メカニックの移動をおこなうフェイズ。メカニックはメカニックの【REF】の低い順に移動をおこなうが、メカニックの移動は同時におこなったものと考える。

行動フェイズでメカニックに対する操作をおこなわなかった場合、前の戦闘ターンのときの【SPD】だけ移動することになる。

詳しいメカニックのルールについては、P90を参照すること。

■射撃

射撃による攻撃が命中し、どのようなダメージを与えたかを判定することを[射撃ロール]という。

射撃ロールは〈小火器〉〈重火器〉〈搭載火器〉〈投擲〉によるSRである。どのスキルを使用するかは武器の種類による。

射撃ロールは以下の手順でおこなう。

①命中ロールステップ
②命中効果ステップ
③機動回避ステップ
④損傷適用ステップ

④損傷適用ステップについては、P74の"損傷適用"を参照のこと。

●命中ロールステップ

攻撃が命中したかどうかを判定することを

ラリーカンパニー日誌：戦闘の手順

3人のテロリストに追いつめられたマリーのもとに、ゲルハルトとトールが駆けつけた。ここでGMは、戦闘を行うとプレイヤーたちに告げる。

まず宣言フェイズ。

それぞれの【INT】は、テロリスト(仮にA、B、Cとする)が10、トールが11、マリーが12、ゲルハルトが13である。したがって、まずテロリストが、ゲルハルト、トール、マリーをそれぞれ射撃することを宣言。

トールはSMGのオート射撃でテロリスト全員を射撃、マリーもアサルトライフルでテロリスト全員を、ゲルハルトはショットガンでテロリストAを射撃すると宣言した。

次に行動フェイズである。

それぞれの【REF】は、トールが28、ゲルハルトが26、マリーが12、テロリストが12となる。マリーとテロリストが同じ【REF】だが、マリーのほうが【INT】が高いため、先に行動できる。

トールが行動した結果、テロリストCのみが何とか生き残った。

次はゲルハルトの行動だが、宣言フェイズで指定したテロリストAは倒されている。そのため、攻撃の対象をテロリストCに変更。これにより〈小火器〉にSR1／2のロール修正がかかってしまう。しかし彼はこれになんなく成功し、残ったテロリストCを倒した。

マリーは行動していないが、この時点で戦闘は終了。

やがてエレクトラとレイも駆けつけ、一行は救出したVIPを送り届けるべくネオ＝アップルを後にした……。

[命中ロール]という。この命中ロールをおこなうのが[命中ロールステップ]である。

行動で射撃を選択した場合、発射方式が"S"の場合は弾数を1、"B"の場合は2、"A"の場合は4減らすこと。BやAについてはP80戦闘オプションを参照すること。

次に射撃による命中ロールをおこなう。

命中ロールは、〈小火器〉〈重火器〉〈搭載火器〉〈投擲〉を使用したSRである。どのスキルを使用するかは武器の種類による。射撃をおこなう武器のスキルのSR%を[基本命中率]として、以下の修正をおこなう。この修正をおこなった値を[最終命中率]という。

命中ロール修正
①それぞれの武器の距離による命中修正
②対地／耐久命中修正表による修正

対地／対空命中修正表

攻撃側＼防御側	地上	空中
地上	0	−30%
空中	+30%	0

③相手のコンディションによる修正

相手に不意討ちをかけた	+40%
相手が転倒中	+20%
相手が全力移動を宣言している	−20%

④その他、ルール上およびGMの特殊指示

もし最終命中率が0%以下になった場合、弾だけ消費して自動的に外れたことになる。

●命中効果ステップ

命中ロールに成功した後、攻撃によってどのような効果があったかを決定することを[命中効果]という。この命中効果をおこなうのが[命中効果ステップ]である。命中効果では攻撃が命中した部位とダメージを決定する。

部位は命中ロールの1の位の値で決定される。1の位の値を元に命中部位表を参照して求めること。

次にダイス目や使用した火器などからダメージを算出する。ダメージは以下の計算式で求められる。

命中部位表

命中ロールの1の位	命中部位
(1)2	頭部
3·4·5	胴
6	右腕部
7	左腕部
8·9·(0)	頭部

※1と0(10)は、命中効果ステップ以外で部位を決めなければならない時に使用する。

ダメージ＝ダイスの目＋使用火器の火力値
＋命中した部位が受けている損傷種別によるダメージ修正

この時、使用したスキルの値が100を越えている場合、ダイス目に100を越えている分を加えることができる。たとえば、〈小火器〉のスキルが105の時、5をダイス目に加えることができる。命中部位は変わらない。ボーナスを受けることができるのはスキルの元の値が100を越えている場合であり、SR%の値ではないことに注意すること。

●機動回避ステップ

高速機動が可能なメカニックや一部のサイボーグなどは、小刻みに機体を揺らすなどすることによって射撃によるダメージを減少させることができる(ただし、爆発物を除く)。これを[機動回避]という。この機動回避をおこなうのが[機動回避ステップ]である。

メカニックが機動回避するためには、即座に動ける状態でなければならない。メカニックの【SPD】が1以上となっているか、0でもパワープラントが起動していなければならない。

メカニックの場合は操縦に使用する〔メカニック〕スキル、サイボーグの場合は〈アスレチック〉でSRをおこない、それに成功すればダイス目と同じ値をダメージから引くことができる。機動回避はロール修正をおこなうことによってダメージをさらに減少させることが可能で、SR1／2に成功すればダイス目を2倍、SR1／4に成功すればダイス目を4倍にしてダメージから引くことができる。ただし、機動回避のロールをおこなう前に、ロール修正の値を決定しなければならない。機動回避のSRでク

消費弾数
発射方式がBやAの武器の場合、その後ろに数字が書いてあるが、消費弾数とは関係ない。消費弾数は固定で変化しない。

ロール修正
射撃にロール修正をかける場合は、まずすべての命中ロール修正の計算をおこない、最終命中率を求めた後にロール修正をおこなうこと。つまり、基本命中率への±の計算をおこなった後に、SR2やSR1／2などのロール修正をかけることになる。

距離による命中修正
武器によって距離による命中修正が決定されるが、最低距離が"1～"になっている武器の場合、格闘範囲にいる相手には使用できない。格闘範囲については、P73を参照のこと。

機動回避
ショットガンは爆発物扱いとなるので機動回避にはSR1／4の修正がかかる。

機動回避へのロール修正
射撃をおこなう側は、命中ロールのときにロール修正をかけることによって、機動回避へのロール修正としてもよい。たとえば、命中ロールにSR1／2のロール修正をかけた場合、機動回避をおこなう側はSR1／2に成功すればダイス目分のダメージを減少させることが可能となるのである。

リティカルが出た場合は、ダメージを一切受けずに済む。

なお、機動回避をおこなっても、命中部位は変わらない。

■格闘

格闘による攻撃が命中し、どのようなダメージを与えたかを判定することを[格闘ロール]という。

格闘戦をおこなうためには、相手と0mに接近しなければならない。この距離を[格闘範囲]という。

次に格闘の命中ロールをおこなう。

格闘ロールは〈素手戦闘〉〈ナイフコンバット〉〈大型武器〉〈特殊武器〉を使用したSRである。どのスキルを使用するかは武器の種類による。

格闘ロールは以下の手順でおこなう。

①命中ロールステップ
②命中効果ステップ
③格闘回避ステップ
④損傷適用ステップ

④損傷適用ステップについては、P74の"損傷適用"を参照のこと。

●命中ロールステップ

射撃と同様に、格闘でも攻撃が命中したかどうかを判定することを[命中ロール]といい、この命中ロールをおこなうのが[命中ロールステップ]である。

格闘による命中ロールは格闘で使用する武器のスキル(〈素手戦闘〉〈ナイフコンバット〉〈大型武器〉〈特殊武器〉)でSRをおこなう。格闘をおこなう武器のスキルのSR%を[基本命中率]として、以下の修正をおこなう。この修正をおこなった値を[最終命中率]という。

命中ロール修正

①相手のコンディションによる修正

相手に不意討ちをかけた	+40%
相手が転倒中	+20%
相手が全力移動を宣言している	−20%

②その他、ルール上およびGMの特殊指示

もし最終命中率が0%以下になった場合、攻撃は自動的に外れたことになる。

●命中効果ステップ

命中ロールに成功した後、攻撃によってどのような効果があったかを決定することを[命中効果]という。この命中効果をおこなうのが[命中効果ステップ]である。命中効果では攻撃が命中した部位とダメージを決定する。

ロール修正

格闘にロール修正をかける場合も射撃と同様に、まずすべての命中ロール修正の計算をおこない、最終命中率を求めた後にロール修正をおこなう。

ラリーカンパニー日誌：射撃ロール

トールはついに、とある企業の重役を追いつめた。この重役はもともと依頼人ではあったが、忌まわしい一連の事件の黒幕でもあった。

「アンタみたいなの、シャバじゃ面倒みきれねえよ」

いいながら、彼はスパイク941R(P223)のトリガーを引いた。

ここでGMは、トール(のプレイヤー)に射撃ロールをおこなうことを要求。

まず命中ロールステップである。

トールと重役との距離は5m。彼の持っているスパイクに、その距離でのロール修正は+10。そしてこの拳銃は〈小火器〉を使用する。

彼の〈小火器〉のSR%は160(=〈小火器〉120+【DEX】20×2)であり、武器による修正を加えて最終命中率は170(=160+10)さらに、サイバーパーツによるSR2の修正でなんと340%(=170×2)となる。

D100ロールの結果は65。なんなく命中し、命中効果ステップに入る。

ダイス目の1の位は5のため、命中部位は胴部となる。重役は、すでに胴部にLWを受けている。また、トールは〈小火器〉スキルが120ある。

その結果、ダメージは105[=65(ダイス目)+10(武器の火力)+10(相手の損傷による修正)+20(スキルによるボーナス)]となる。ちなみに、火力の種別はBである。

格闘回避へのロール修正
格闘をおこなう側は、命中ロールの時にロール修正をかけることによって、格闘回避へのロール修正としてもよい。たとえば、命中ロールにSR1／2のロール修正をかけた場合、格闘回避をおこなう側はSR1／2に成功すればダイス目分のダメージを減少させることが可能となるのである。

格闘回避の計算
格闘回避の際に減らせるダメージは、[ダイス目＋武器の"受"の値]を基本とする。もし、SR1／2に成功すれば、この値を2倍にしてダメージから引くことができる。

素手の火力
素手の火力は0(l)で、スタン攻撃となる。

部位は命中ロールの1の位の値で決定される。1の位の値を元に命中部位表を参照して求めること。

命中部位表

命中ロールの1の位	命中部位
(1)2	頭部
3·4·5	胴部
5	右腕部
7	左腕部
8·9·(0)	頭部

※1と0(10)は、命中効果ステップ以外で部位を決めなければならない時に使用する。

次にダイス目や使用した火器などからダメージを算出する。ダメージは以下の計算式で求められる。

ダメージ＝
ダイスの目＋使用火器の火力値＋【STR】＋命中した部位が受けている損傷種別によるダメージ修正

ラリーカンパニー日誌：機動回避ステップ

「ナニィーーッ!?」

トールは、自分の眼を疑った。自分の放った銃弾に対し、重役の男が人外のスピードで反応したからだ。

通常、人間は銃弾を避けることができない。それが可能なのは、一部のメカニックや(トールのように)特別なサイバーパーツを埋め込んでいる者のみである。

驚愕するトールの様に、GMは内心でほくそ笑んだ。GMは、エグゼクティブのデータ(P327参照)に"強化人工神経(1レベル)"を追加していたのだ。強化人工神経は【REF】が上がると同時に、機動回避(射撃のダメージ減少)を可能にするサイバーパーツである(P248参照)。

したがって、先に求めたダメージ(105)をもとに損傷の適用をおこなう前に、機動回避ステップが発生する。

まずGMは、重役の〈アスレチック〉でロールする。SR%は40(基本ロール)。ロール修正をかけて大きなダメージ軽減を狙うことも考えたが、確実に成功すべく、そのままでロールすることにした。

D100ロールの結果はなんと39。

その結果、トールの射撃ダメージは、66(＝105(先に求めたダメージ)－39(機動回避のダイス目))となってしまった。

この時、使用したスキルの値が100を越えている場合、ダイス目に100を越えている分を加えることができる。たとえば、〈ナイフコンバット〉のスキルが105の時、5をダイス目に加えることができる。命中部位は変わらない。ボーナスを受けることができるのはスキルの元の値が100を越えている場合であり、SR%の値ではないことに注意すること。

●格闘回避ステップ

格闘の場合、持っているⅥ類の武器を使用して相手の攻撃を受けることにより、ダメージを減少させることができる。これを[格闘回避]という。この格闘回避をおこなうのが[格闘回避ステップ]である。

格闘回避に使用する武器を使うためのスキル(〈素手戦闘〉〈ナイフコンバット〉〈大型武器〉〈特殊武器〉)でSRをおこない、それに成功すればダイス目と武器の"受"の値を加えたぶんだけ受けたダメージから引くことができる。格闘回避はロール修正をおこなうことによってダメージをさらに減少させることが可能で、SR1／2に成功すれば減らせる値を2倍、SR1／4に成功すれば減らせる値を4倍にしてダメージから引くことができる。ただし、格闘回避のロールをおこなう前に、ロール修正の値を決定しなければならない。格闘回避のSRでクリティカルが出た場合は、ダメージを一切受けずに済む。

なお、格闘回避をおこなっても、命中部位は変わらない。

また、Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類の手に持っている武器でも格闘回避を試みることができるが、この場合は【REF】のSR1で判定することになる。これに成功した場合、受けに使用した武器の信頼性が1ランク落ちることになる。ただし、Dよりも低くなることはない。

■損傷適用

射撃や格闘などの攻撃が命中し、命中した部位とダメージを算出したならば、続いて損傷を決定する。この損傷を決定するのが[損傷適用ステップ]である。

損傷適用ステップは、以下の手順でおこなう。

①遮蔽物効果
②装甲効果
③損傷の決定

●遮蔽物効果

遮蔽物に隠れている状態で、射撃された場合は遮蔽物の恩恵を受けることができる。

命中効果によって決定した部位が遮蔽物に隠れていた場合、キャラクターではなく遮蔽物に命中したことになる。遮蔽物に対しての損傷を決定すること(P82の“対物攻撃”を参照すること)。

遮蔽物による命中効果の目安は次のとおりである。

①遮蔽物にすべてが隠れている

すべて遮蔽物に命中したことになる。ただし、遮蔽物に隠れている者は、遮蔽物を越えて射撃、格闘をおこなうことができない。

②遮蔽物に一部が隠れている。

遮蔽物の大きさによってGMが判断する。胴部が隠れている、脚部が隠れているなど部位ごとに決定すること。プレイヤーの意志によってキャラクターが遮蔽物に隠れている場合は、プレイヤーの意志を尊重してよいが、最終的な決定がGMがくだすこと。

③遮蔽物に隠れて射撃などをしている

遮蔽物を越えて射撃をおこなう場合、銃を持っている腕と頭が出ていることになる(CSSなどを装備している場合は頭は隠れていることにしてよい)。その他の部分は遮蔽物の大きさによって決定する。

◆メカニックを遮蔽物にする

メカニックを遮蔽物としている場合、遮蔽物に命中した場合はあらためてメカニックのどこに命中したかを部位決定表で決定すること。ダメージは元の値をそのまま適用する。

◆遮蔽物と移動

遮蔽物に身体がすべて隠れている状態を維持したままの移動は、全身が隠れるほどの遮蔽物ならば【MV】(全力移動も可)、身体の半分が隠れるほどの遮蔽物ならば【MV】の1／2までなら可能だ(全力移動は不可)。

身体をすべて隠さないで移動する場合は、通常と同じ移動をおこなうことが可能である。この場合、どの部位が隠れているかはGMが判断すること。

◆遮蔽物の破壊

オート射撃(P80の“オート射撃”を参照のこと)などによって、攻撃の途中で遮蔽物が破壊された場合、残りの攻撃が遮蔽物に隠れているキャラクターや物品に対して与えられることはない。遮蔽物が破壊された時点で、判定を終了すること。

●装甲効果

命中した部位に防具などの装甲を装着しており、武器の火力種別に対してその装甲が有効な場合、装甲が攻撃を防いだかどうかの[装甲チェック]をおこなうことができる。

装甲は[An／m]の形式で記述されており、nを[装甲値]、mを[装甲効果値]という。

装甲チェックはD10を振って、装甲効果値以下の目が出れば成功となり、ダメージから装甲値の値だけ引くことができる。

複数の装甲を着用している場合、すべての装甲の装甲チェックをおこない、成功した装甲の分だけダメージを減少させること。

装甲効果を適用した後のダメージを[最終ダメージ]という。

●損傷の決定

装甲効果の結果を適用した後、命中した部位への損傷種別を戦闘結果表によって求める。

戦闘結果表の横軸のアルベットは【SUV】、縦の数値は最終ダメージをあらわしており、命中した部位の【SUV】と最終ダメージの値を元に、縦横を合わせた所に書かれている損傷種別を命中した部位に受けることになる。

損傷種別には4つのランクがあり、LWは軽傷、MWは中傷、HWは重傷、MOは致命傷、KLは死亡をあらわす。もしKLとなった場合、その部位に関わらずキャラクターは死亡となる。

キャラクターが損傷を受けた場合は、キャラクターシートの損傷記録欄にチェックをつけること。損傷記録欄は部位ごとに受けた損傷をチェックするボックスが用意されているので、そこに印をつければよいだろう。

なお、同じ部位に同じ損傷を受けた場合、その損傷よりも低い損傷を受けていないときに限り、受けた損傷よりも低いランクの損傷を受けなければならない。

たとえば、胴部にHWを受けた状態でさらにHWを受けたときは、LWもしくはMWを受

火力種別と対効果

すべての武器には火力種別が設定されている。同様に、装甲にもどの火力種別に対して効果があるかどうかが設定されている。

たとえば、火力種別が“B”の武器による攻撃が命中した場合、防具(装甲)の対効果に“B”がなければ、装甲はまったく役に立たない。

また、“BP”のように複数の火力種別が書いてある場合は、“B”と“P”の両方の対効果を持っていないと装甲チェックをおこなうことができない。ただし“I/F”のように“／”で記述されている場合、装甲がどちらかの対効果さえ持っていれば有効となる。

装甲チェック

キャラクターが複数の防具を着用している場合は、その防具の数だけダイスを同時に振るとよいだろう。このとき、色の違うダイスなどを利用して、あらかじめどの色がどの防具に対応するかを決めてから振ること。

同じ損傷の受けた場合

あくまでも受けた損傷よりも低いランクの損傷であることに注意すること。LW、MWの損傷を受けた状態で、さらにMWを受けた場合にHWにする必要はない。またこれらは同じ部位に同じ損傷を受けた場合に適用されるルールである。胴部にMWを受けた状態で、他の部位にMWを受けたからといって、胴にLWを受けるわけではない。

ペナルティ

頭部にMWとHWを受けているときは、HWのペナルティのみを受ける。ただし、頭部にMW、胴部にMWを受けているときは、その両方のペナルティを受けるので注意すること。

ダメージ修正

頭部にLWとMWを受けているときに、さらに頭部に攻撃を受けた場合、ダメージにLWのダメージ修正である+10とMWのダメージ修正である+10が加算され、+20が受けたダメージに追加されることになる。

キャラクター損傷効果表

部位	損傷種別	ダメージ修正	ペナルティ
頭部	LW	+10	特になし
	MW	+10	【PER】のAR、【PER】がベースアビリティのスキルのSRにSR1／2のロール修正。
	HW	+20	【PER】のAR、【PER】がベースアビリティのスキルのSRにSR1／4のロール修正。
	MO	+30	死亡。サイバーパーツの場合は行動不能、1時間以内に死亡。
胴部	LW	+10	特になし
	MW	+10	【DEX】のAR、【DEX】がベースアビリティのスキルのSRにSR1／2のロール修正。
	HW	+20	【PER】のAR、【PER】がベースアビリティのスキルのSRにSR1／4のロール修正。
	MO	+30	行動不能。1時間以内に死亡。
腕部	LW	+10	特になし
	MW	+10	損傷した腕を使用する、また両腕を使用する行動にSR1／2のロール修正。
	HW	+20	損傷した腕を使用する、また両腕を使用する行動にSR1／4のロール修正。
	MO	+30	損傷した腕は使用する、また両腕を使用する行動不可。損傷した腕がサイバーパーツでなければ1時間以内に死亡。
脚部	LW	+10	特になし
	MW	+10	【REF】のAR、【REF】がベースアビリティのスキルのSRにSR1／2のロール修正。
	HW	+20	【REF】のAR、【REF】がベースアビリティのスキルのSRにSR1／4のロール修正。【MV】が1／2。
	MO	+30	行動不能。脚がサイバーパーツでなければ1時間以内に死亡。

ラリーカンパニー日誌：損傷適用ステップ

敵の思わぬ能力に、トールの思惑とは異なる結果となってしまったが、機動回避ステップが終了したため、GMは無情にも損傷適用ステップをおこなうことを宣言。

まず遮蔽物効果だが、トールと重役の距離は5mであり、両者を隔てるものが何もないため、遮蔽物効果はなしである。

次に装甲効果。着ている防具はファイバーシャツ（A20／7）で火力種別"B"に対して効果はある。だが、装甲チェックのダイス目は8。そのため、装甲効果は発生しなかった。

最後に、損傷の決定をおこなう。

重役（エグゼクティブ）の【SUV】はEで、これは全部位共通である。したがって胴部【SUV】はE。もちろん【SUV】を強化するものを彼は持っていない。

P368のチャートを参照して、【SUV】と、最終ダメージの交わった点の損傷種別を求める。

その結果、MOとなった。胴部にMOを負ったときのペナルティは、「行動不能。1時間以内に死亡」である（P76参照）。トールは、一撃で倒すことはできなかったが、結果的に致命傷を負わせることができたというわけである。

重役は自分の腹から流れ出た血だまりの中に、うずくまるように倒れ伏した。

「運がよければ、助けが来るかもな。もっとも、アンタの部下はオレの仲間が地獄行きの切符を渡してるだろうがな……」

そういい残して、トールは去った……。

けたことになる。どちらを受けたことにするかはプレイヤー（NPCの場合はGM）が決定してよい。もし、すでにLWとMWの損傷を胴部に受けていたならば無視してかまわない。

受けた損傷によって、次に受けた攻撃以降の命中効果へのダメージ修正とペナルティが加えられる。ペナルティは部位ごとに一番高い損傷のペナルティのみ受ける。ダメージ修正はその部位に命中したときのみ加えること。ただし、その部位が複数の損傷を受けている場合、それらのダメージ修正がすべて加算される。

◆損傷の軽減

損傷を受けた場合、その損傷適用ステップが終了するまでならば、ラックポイントを4ポイント消費することで損傷を1ランク下げることができる。これをシフトー1という。

たとえば、MOの損傷を受けたときに4ポイント消費するとHW、8ポイント消費するとMWの損傷を受けたことにすることができる。ただし、あくまでも受けた損傷を1シフトー1ということに注意すること。損傷を下げた結果、すでに受けている損傷となってしまった場合は、通常のルールにしたがい、その損傷より も低い損傷を受けなければならない。

その他の行動

その他の行動には以下のものがある。

①武器などの準備

武器の準備、武器の交換、弾倉の交換をおこなう。キャラクターは移動可能。

②装備の使用

装備を使用する。キャラクターが移動できるかどうかはGMの判断による。

③乗降

メカニックへの乗降をおこなう。メカニックに搭乗する場合はキャラクターは移動可能（メカニックまで移動して、そのメカニックに乗れるということ）。

④メカニックの操作

メカニックの加速／減速、メカニックの装備を作動させる。メカニックに搭乗しているため、キャラクターは移動不可。

⑤ターミナルの操作

ターミナルを操作する。ジャック＝イン、ジャック＝アウトする。キャラクターは移動不可。

⑥応急手当／応急修理

応急手当や精神治療、応急修理をおこなう。キャラクターは移動不可。

⑦体勢を変える

立ち上がる、伏せるなど。キャラクターは移動不可。

⑧その他

その他の行動に関して、移動可能かどうか、1戦闘ターンで終了できるかどうかはGMが判断して決定すること。

クリティカルとアクシデント

命中ロールをおこなった時にクリティカル、もしくはアクシデントが出た場合は、D10を振り、クリティカル表とアクシデント表を参照してその効果を決定する。アクシデントは射撃／投擲と格闘とにわかれているので、どちらで攻撃したかによって参照する表が異なる。

また、武器の信頼性によって、アクシデント表を振るときのダイスに以下の修正がかかる。

また、アクシデントを出した場合、またはクリティカルの攻撃を受けた場合、ラックポイントを1ポイント消費することで、アクシデント表あるいはクリティカル表を振るときのダイス目から1引くことができる。これは、ダイスを振った後に宣言してもかまわない。

信頼性修正

信頼性	修正
S	−2
A	−1
B	±0
C	+1
D	+2

シフトn

損傷のランクを上昇させたり、下降させたりすることを[シフト]という。1上昇させることを[シフト1]、1下降させることを[シフト−1]のようにシフトの後ろに値を記述する。

命中ロールのクリティカル

命中ロールでクリティカルが出た場合でも、機動回避や格闘回避のSRをおこなうことはできる。ただし、機動回避や格闘回避でクリティカルを出さなければならない。もしクリティカルが出た場合、通常ルールにしたがって、一切ダメージを受けることはない。

サイバーパーツの起動

通常サイバーパーツの効果は常に働いている。ただし、持続時間が設定されているものなどは起動が必要だ。パーツに特記がない限り、サイバーパーツの起動は「その他の行動」と考える。

信頼性修正

信頼性修正の結果0以下になったなら「1」、10以上になったら「10」とする。

クリティカル表

D10	効果
1	左腕に効果的なダメージ。ダメージを＋10して損傷種別を決定。損傷は左腕部に適用される。
2	左腕に多大なダメージ。通常どおり損傷種別を決定した後、損傷種別がシフト1される。損傷は左腕部に適用される。もし武器を持っているならば、武器を落とす。
3	右腕に効果的なダメージ。ダメージを＋10して損傷種別を決定。損傷は右腕部に適用される。
4	右腕に多大なダメージ。通常どおり損傷種別を決定した後、損傷種別がシフト1される。損傷は右腕部に適用される。もし武器を持っているならば、武器を落とす。
5	脚部に効果的なダメージ。ダメージを＋10にして損傷種別を決定。損傷は脚部に適用される。
6	脚部に多大なダメージ。通常どおり損傷種別を決定した後、損傷種別がシフト1される。損傷は脚部に適用される。
7	胴部に効果的なダメージ。ダメージを＋10にして損傷種別を決定。損傷は胴部に適用される。
8	胴部に多大なダメージ。通常どおり損傷種別を決定した後、損傷種別がシフト1される。損傷は胴部に適用される。
9	頭部に効果的なダメージ。ダメージを＋10して損傷種別を決定。損傷は頭部に適用される。
10	頭部に多大なダメージ。通常どおり損傷種別を決定した後、損傷種別がシフト1される。損傷は頭部に適用される。

射撃／投擲用アクシデント表

D10	内容
1～3	ささいなミス。次のターン終了まで攻撃できない。
4～6	射撃武器はジャム。投擲武器ならば武器が取り出せないなど。次の行動で使用している武器の〔コンバット〕スキルのSR1のロールに成功しなければ武器が使用できない。このロールに成功した次の行動から射撃できるようになる。
7～8	ささいな故障など。次の行動で使用している武器の〔コンバット〕スキルのSR1／2のロールに成功しなければ武器が使用できない。このロールに成功した次の行動から射撃できるようになる。
9	故障。以後、その武器は使用できない。
10	武器の暴発、爆発など。武器を使用している腕にHW。両手を使用する武器ならば両手にHWを受ける。使用している武器は破壊され、以後使用できない。ただし、サイバーリンクしているなど遠隔操作の場合、人体に被害はない。

格闘用アクシデント表

D10	内容
1～3	体勢を崩す。次のターン終了まで攻撃できない。
4～6	脚を滑らせて転倒する。起きあがるまで相手に＋20の命中修正を与える。
7～8	手を滑らせて、武器を落とす。素手のときは特になにもなし。
9	使用武器が壊れる。素手のときは右腕にMWのダメージ。
10	手を滑らせて、武器が[D10÷2]m離れたところに落ちる。素手のときは関係ない。

心理ダメージ
心理ダメージの値は、GMが0～100くらいの範囲で火力を決定すること。

■心理ダメージ

特殊な武器や状況などによって、肉体ではなく精神に損傷を受けることがある。これを[心理ダメージ]という。

心理ダメージを求める場合、心理ダメージの火力と精神の【SUV】を元に戦闘結果表を参照し、損傷種別を求めること。

●心理抵抗

心理ダメージを受けた場合、これに抵抗することで、ダメージを減少させることができる。これを[心理抵抗]という

心理抵抗は〈精神防壁〉でSRをおこない、それに成功すればダイス目と同じ値を受けたダメージから引くことができる。心理抵抗はロール修正をおこなうことによってダメージをさらに減少させることが可能で、SR1／2に成功すればダイス目を2倍、SR1／4に成功すればダイス目を4倍にしてダメージから引くことができる。ただし、心理抵抗のロールをおこなう前に、ロール修正の値を決定しなければならない。

心理抵抗のSRでクリティカルが出た場合は、ダメージを一切受けずに済む。

■損傷の回復

戦闘などで受けた損傷を治療する方法は、応急手当によるものと、本格的な施設や用

心理ダメージ表

損傷種別	効果
LW	焦り。特になし
MW	混乱。D10÷2ターンの間(最低1ターン)、すべてのロールがSR1／2となる。
HW	恐怖。D10÷2ターンの間(最低1ターン)、すべてのロールがSR1／4となる。
MO	喪失。D10÷2ターンの間(最低1ターン)、行動不能。
KL	気絶。D10時間、行動不能。他の誰かがおこせば自動的にMOとなる。

具を必要とする治療、心理ダメージを治療する精神治療の3つがある。

●応急手当

その場でできる簡単な治療を応急手当という。〈応急手当〉のSRに成功すれば、部位ひとつの損傷を1ランク軽くすることができる。たとえば、HWのみを胴部に受けていた場合は胴部のHWが無くなりMWとなる。ただしMWとHWを受けていた場合はHWが無くなるだけでMWは無くならない。

ただし損傷を受けた部位がサイバーパーツの場合は、〈応急手当〉ではなく〈サイバーメディカル〉が必要となる。〈応急手当〉と同様に〈サイバーメディカル〉のSRに成功すれば損傷を1ランク軽くすることができる。

どちらの場合もどの部位の応急手当をおこなうかを決定してからSRをおこなうこと。

〈応急手当〉〈サイバーメディカル〉のSRは部位ごとに試みることができるが、ロールの成功／失敗に関わらずひとつの部位に対して1シナリオに1度しかおこなうことができない。

戦闘中に〈応急手当〉をおこなわれている者は、行動フェイズでは一切行動を取ることができない。〈サイバーメディカル〉も同様である。

●治療

どのような損傷種別であろうが、設備が整っている状態で〈治療〉のSRに成功すれば1週間で完治する。一番ランクの高い損傷によって治療費が決定される。治療費表を参照すること。ただし、この費用は部位ごとに別となる。たとえば、脚と胴体の両方にMOの損傷を受けていた場合、治療費は$2,000となる。

また、サイバーパーツの損傷も、設備が整っている状態で〈サイバーメディカル〉のSRに成功すれば1週間で修理できる。この場合も、一番ランクの高い損傷によって修理費が決定され、部位ごとに別料金となる。

●精神治療

心理ダメージは〈メンタルケア〉のSRに成功すれば1ランク軽くすることができる。心理ダメージは戦闘中でも治療可能であり、何度でもおこなうことができるが、応急手当同様、治療される側は一切行動ができない。

治療費／修理費表

損傷	治療費	修理費
KL	ー	修理不可能
MO	$1,000	修理不可能
HW	$500	価格の1／2
MH	$100	価格の1／4
LW	$50	価格の1／4

死亡
死亡した場合、損傷の種別に関わらず応急手当や治療などをおこなうことはできない。

〈サイバーメディカル〉
〈サイバーメディカル〉で損傷の回復をおこなうのは、アーティフィシャル・ボディか、その部位にリプレイスメントがインストールされている場合のみである。

ラリーカンパニー日誌：クリティカルとアクシデント

トールが黒幕の重役と対峙している頃、マリーはピンチに陥っていた。敵傭兵の射撃がクリティカルとなったのだ。

クリティカル表を参照し、GMがD10した結果は4。「右腕に多大なダメージ」となってしまった。これをそのまま適用したらますます不利になると考えたマリー（のプレイヤー）は、ラックポイントを1点消費。出目を3（＝4－1）とした。右腕へのダメージであることは変わらないが、深刻な損傷を受けたり、武器を落とすよりははるかにマシである。その後の損傷適用の結果、マリーは右腕にMWを負ってしまった。

次のターンになり、彼女はアサルトライフルでの射撃を宣言したが、右腕のMWにより、SR1／2のロール修正がかかってしまう。そこで彼女は、行動フェイズでの命中ロール時にラックポイントを1点消費し、SR2のロール修正をかけることにした。これにより、SR1（＝1／2×2）となる。

気合いを入れてD100ロールした結果、出目はなんと00！　見間違えようのないアクシデントの発生である。

度重なる不運にげんなりしつつ、今度はD10をおこなう。出目は3。次のターン終了まで射撃できないだけで済んだ。

しかし、彼女の使っている“ダリオノフ・アサルトライフル”の信頼性はCである。そのため、出目に＋1されてしまう。その結果、出目は4（＝3＋1）となり、〈小火器〉のSR1に成功しない限り射撃できなくなってしまった。

マリーはここまでに、アサルトライフル以外の銃器は弾を撃ち尽くしてしまっている。ここでさらにアサルトライフルまで使用不可となれば、あとは慣れないナイフで戦うしかない。

結局、彼女は泣く泣く三たびラックポイントを1点消費。出目を3（3＋1－1）に戻した。

治療
実際にシナリオ中に治療をおこなうことはないだろう。したがって、シナリオ終了時にチームの中に〈治療〉を持っているキャラクターがいれば、そのキャラクターに判定してもらうのがよいだろう。もし誰も〈治療〉を持っていないのならば仕方がない。病院で治療してもらうしかない。もちろん治療にかかった金は減らすこと。医者とて慈善事業をおこなっているわけではないのだ。

ただし、アーティフィシャル・ボディを購入している場合は別である。なぜならその修理代も最初から価格に込みとなっているからである。

戦闘オプション

戦闘中において、通常の射撃や格闘戦の代わりに選択するできる行動が戦闘オプションである。

これら戦闘オプションを使用する場合、宣言フェイズに使用することを宣言しなければならない。

■オート射撃

[オート射撃]とは、発射方式が"An(nは2以上の整数)"の武器が持つ能力である。オート射撃とは引金を引いている間、弾丸が出続けるシステムのことで、0～90°の範囲で複数の目標に撃つことができる。オート射撃をおこなった場合、弾数は4消費される。

1目標をn回、あるいはn個以下目標に対して合計でn回の命中ロールが可能である。宣言フェイズで誰に何回ずつ命中ロールをおこなうかを宣言すること。たとえばA3ならば、ひとりに3回、ふたりに2回と1回、3人に1回ずつの3つの中から選択することができる。

ただし、複数の目標に向けてオート射撃をおこなった場合、目標が1増えるごとに命中率に－10%の修正を受ける。たとえば、ふたりに向けて撃つ場合はすべての命中ロールに－10%。3人に向けて撃つ場合はすべての命中ロールに－20%の修正を受けることになる。

オート射撃による命中ロールはかならずn回おこなわなわなければならず、弾数を常に4だけ消費する。ただし射撃自体を取りやめた場合は、弾数を消費しなくてもよい。

オート射撃をおこなうときは、先に命中ロールステップでn回命中ロールをおこなうこと。対象の順番はプレイヤーが命中ロールをおこなうときに決めてよいが、必ず対象を指定してから命中ロールをおこなわなければならない。命中ロールがすべて終了した後、命中効果ステップでひとつずつ命中効果を求めていく。もしオート射撃の途中でアクシデントが出た場合は、アクシデントが出たところで命中ロールを止め、命中効果ステップに移ること。それ以降の命中ロールはおこなうことはできない。命中効果ステップでは、命中ロールの順番に処理をし、最後にアクシデントの処理をおこない終了することになる。

損傷の適用は順番に処理するが同時に適用されたと考える。つまり、損傷種別によるダメージ修正は、オート射撃をおこなう以前のものしか適用できない。たとえば、1回目が命中し頭部にLWを与え、2回目も頭部に命中したとしても1回目のLWのダメージ修正は適用されない。

また、オート射撃をおこなった場合、スキルが100%を越えていることによる火力ボーナスを受けられない。

■バースト射撃

[バースト射撃]とは、発射方式が"Bn(nは2以上の整数)"の武器が持つ能力である。バースト射撃とは引金を1回引くと、弾丸が数発出るシステムのことで、1目標に対してn回命中ロールをおこない、最もよいものを適用する。

バースト射撃による命中ロールはかならずn回おこなわなわなければならず、弾数を常に2だけ消費する。ただし射撃自体を取りやめた場合は、弾数を消費しなくてもよい。

バースト射撃をおこなうときは、先に命中ロールステップでn回命中ロールをおこなうこと。その後、その中で命中ロールに成功したものから一番ダイス目が高いものを採用し、命中効果ステップへと移る。もしバースト射撃の途中でアクシデントが出た場合は、アクシデントが出たところで命中ロールを止め、命中効果ステップに移ること。それ以降の命中ロールはおこなうことはできない。命中効果ステップでは、最もよい結果を適用するが、同時にアクシデントの効果も受ける。

■投擲

手榴弾などのⅣ類の武器の命中ロールは〈射撃〉ではなく〈投擲〉を使用する。ただし、射撃武器と異なり、距離による修正はない。

●Ⅳ類以外の投擲

Ⅳ類以外の武器やモノを投げてダメージを与えた場合の火力は、Ⅵ類の格闘用武器ならば火力、その他はENCの値を火力とする。人間が投げられる距離は約20mで、【STR】が20を越えるサイボーグなら約50mが命中させることのできる距離となる。

もしENCが1より大きい物を投げる場合、

戦闘オプション
戦闘オプションを使用するかどうかはGMが決定すること。すべての戦闘オプション使用してもよいし、一部だけを使用してもよい。

射撃方法の変更
行動宣言後に射撃方法を変更することはできない。たとえばオート射撃を宣言していたときは、オート射撃をおこなうか、射撃自体をとりやめるしかない。

オート射撃
ふたりをオート射撃の目標に指定していた場合で、自分の攻撃前にそのうちのひとりが死亡するなどして射撃する意味がなくなった場合でも、かならずn回命中ロールをおこなわなければならない。もし、行動フェイズで目標を変える場合、変更した目標への命中ロールにSR1／2の修正がかかる。

弾数
銃器類に設定されている弾数は、実弾数ではない。あくまでも「何ターンくらいで撃ち尽くすか」を元に算出されたゲーム上の数値である。

最大射程距離（人間ならば20m）からENCを引いた値が射程距離となる。

■爆発物

手榴弾、グレネードランチャー、ショットガンなどは広い範囲に効果を持つ。したがって、爆発物に対しての機動回避にはSR1／4の修正がかかる。

これらの武器の中には、火力をふたつに分けて書かれているものがある。この場合、前に書かれている値が狙った中心への火力、後ろがが周囲（中心から半径4mの範囲）への火力である。命中すれば中心のダメージを適用するが、たとえ外れてもその出目が最終命中率の倍以内なら、周囲の火力が適用される。また、爆発物によるダメージはすべての部位に与えられる。

火力がひとつしかないものは、指向性の高い爆発物であるため、命中した部位のみにダメージが適用される。

爆発物によるダメージは火力と損傷種別によるダメージ修正のみを適用し、ダイス目やスキルによるボーナスは適用しない。

■臨機攻撃

相手が遮蔽物から出たところを射撃する、相手が動いたら抱えている人質を撃つなど、相手の行動によって対応する攻撃を[臨機攻撃]という。

臨機攻撃は、相手の行動の前に割り込んで攻撃することができる。ただし臨機攻撃を選択した場合、行動フェイズに射撃や攻撃をおこなうことはできない。臨機攻撃に対して、臨機攻撃を宣言することはできない。

■不意打ち

戦闘開始前から隠れた状態で、相手が〈偽装・カモフラージュ〉の対抗ロールに失敗した場合、[不意打ち]となる。不意打ちをした側が、命中ロールに+40％のボーナスを得ることができる。

不意打ちをおこなう側が、あらかじめ〈偽装・カモフラージュ〉のSRをおこない、そのときにかけたロール修正をメモするなどして覚えておくこと。

■ストーキング

通常、不意打ちは戦闘開始前から隠れている状態でなれけばできないが、[ストーキング]をおこなうことによって、戦闘中に不意打ちをおこなうことができる。

ある程度、隠れる場所がある場合（GMの判断）で、〈偽装・カモフラージュ〉のSRをおこない、対抗ロールに勝てば相手に見つからず移動することができる。ただし、全力移動することはできない。その状態で格闘範囲まで接敵することによって、次の攻撃が不意打ち（命中ロールに+40％のボーナス）となる。ストーキングは格闘、射撃のどちらでも可能である（ただし、Ⅰ類以外の火器は0mで撃つことはできないので、事実上ストーキングはⅠ類とⅥ類の武器しか使用できない）。

■長距離射撃

すべての武器はその種別により射程の限界が決まっているが、このデータはあくまでも一般的な統計およびプレイアビリティを考慮した上で設定されているものであり、状況によっては変更が可能である。Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類の各武器の命中修正表のもっとも遠い距離の欄に“※”印がついていない武器は、射程を最大2倍にまで伸ばすことができる。

最大射程外への射撃をおこなう場合、距離修正はもっとも遠い欄のものを使用する。そして、算出された最終命中率（この段階で0以下になっているならば、射程外への射撃は不可能である）を1／2にして、基本射程外への最終命中率とする。

■部位狙い

特定の部位を狙った攻撃を[部位狙い]という。部位狙いは、射撃、格闘のどちらでもおこなうことができる。

部位狙いをおこなう者は、どの部位を狙うかも宣言する（ただし見えていない部分を宣言することはできない）。部位狙いを宣言したターンは移動することはできない。また戦闘ターン内で必ず最後の順番になり、命中ロールにSR1／2のロール修正がかかる。それ以外はすべて射撃ロールや格闘ロールと同じである。ただし、宣言した部位に命中するので、命中箇所は無視し、損害種別だけを適用する。

コンバットシェルや移動中の乗り物など微妙な行動を阻害するものからの部位狙いは不可。また、移動しているメカニックに対して射撃による部位狙いをおこなう場合は、P97の【SPD】修正表によるSR修正がかかる。

メカニックと爆発物
メカニックに対して、すべての部位に有効な爆発物を使用した場合、ダメージは本体、パワープラント、ドライブのみに影響をおよぼすものとする。

固定ダメージ
爆発物やそれに類するダメージは、[固定ダメージ]と表記されることもある。

部位狙いのクリティカル
クリティカルした場合、狙った部位に関わらず、クリティカルの効果を優先する。

メカニックへの部位狙い
メカニックへの部位狙いで、複数の目標が存在する部位（兵装・貨物、乗員）の中から、さらに目標を絞る場合（特定の乗員を狙うなど）、GMが許可すればSR1／2のロール修正をさらに加えて、SR1／4のロール修正でSRしてもよい。また、その乗員の特定の部位を狙う場合はさらにSR1／2のロール修正を加えて、SR1／8としてもよいだろう。

●狙撃

相手に気づかれていない状態からの射撃を[狙撃]という。不意打ちと部位狙いの効果とペナルティをすべて受けることになる。したがって、命中ロール+40%(戦闘状態でなければ+100%)、部位を宣言、戦闘中ならば行動が最後、命中ロールにSR1/2となる。ただし、狙撃が可能な武器は発射方式が"S"のピストルかライフルに限られる。

また、長距離射撃との組み合わせも可能で、スナイパーライフルならば、距離200mまで最終命中率を1/2にする必要はない。そのうえ、最大距離1,000mまでの射撃が可能で、500mまでは最終命中率1/2、1,000mまでは最終命中率1/4でロールできる。

●0距離攻撃

相手に銃やナイフを押しつけている場合、自動的に部位狙いとなる。これを[0距離攻撃]という。

0距離攻撃は部位狙いでありながら、通常の自分の順番で行動することが可能である。ただし、距離が0mで攻撃することが可能な武器に限られるので、Ⅰ類とⅤ類の武器に限られる。

ただし、SR1/2の修正を受ける。

■スタン攻撃

相手を気絶させるための攻撃を[スタン攻撃]という。追加被害に"スタン攻撃"とある武器のみで可能である。

スタン攻撃は、通常の攻撃の処理をおこなったのち、その時に受けた最終ダメージを火力として心理ダメージを与えることができる。

ただし、肉体に受けたHW以上の損害種別は、すべてMWとなる。

●スタン武器以外でのスタン攻撃

火力種別がIの攻撃でのみ可能。命中ロールにSR1/2のロール修正がかかる以外は通常のスタン攻撃と同じである。

■武器の代用

適当な鉄パイプなどを使用して格闘をおこなう場合、ENCの値を火力としてダメージを算出する。ENCは2～8の範囲で、火力種別はIまたはCとなる。これらは武器のデータなどを元にGMが判断すること。

●銃把で殴る

銃器の銃把などを使って攻撃する場合、火力種別をI、ENCの値を火力として、格闘をおこなう。

■捕獲

格闘で相手を捕らえて、動けなくすることを[捕獲]という。捕獲は、捕獲する側が〈素手戦闘〉、捕獲される側が〈素手戦闘〉〈ナイフコンバット〉〈大型武器〉〈特殊武器〉のいずれか(持っている武器による)による対抗ロールとなる。捕獲側が対抗ロールに勝てば、捕獲に成功したことになる。

捕獲された状態から逃れるためには、〈素手戦闘〉同士による対抗ロールに勝利しなければならない。

■転倒

脚を払うなどして、相手を転倒させる場合、攻撃側が〈素手戦闘〉、防御側が〈素手戦闘〉〈ナイフコンバット〉〈大型武器〉〈特殊武器〉(持っている武器による)による対抗ロールとなる。攻撃側が対抗ロールに勝てば、転倒に成功したことになる。

転倒状態から起きあがるためには、1ターンかかる。

■対物攻撃

コンクリートの壁や扉などの物に対して攻撃をおこなうことを[対物攻撃]という。対物攻撃は、部位を求めずダメージだけを算出する以外は通常の攻撃と同様に損傷種別を求める。

損傷種別によって、次の攻撃以降の命中効果へのダメージ修正とペナルティが加えられる。もし損傷の効果によって【SUV】がAを下回った場合は、Aとみなす。

メカニックに対する攻撃の場合、P98のルールを参照のこと。

■夜間戦闘

夜間の戦闘はSR1/4のロール修正を受ける。ただし、画面増幅、IRビジョンなどを装備していれば、このロール修正を受けることはない。

対物損傷表

損傷種別	ダメージ修正	ペナルティ
LW	+10	以後、1ランク下の【SUV】で参照。
MW	+10	以後、2ランク下の【SUV】で参照。
HW	+20	以後、3ランク下の【SUV】で参照。
MO	+30	以後、4ランク下の【SUV】で参照。
KL	−	破壊

武器データの見方

武器データは以下のようなフォーマットで表記される。

メーカー名：その武器のメーカー名。各種メーカーから発売されている場合は"各社"となっている。
武器名：その武器の型式番号や名称など。
口径：銃器にのみあるデータ。銃の口径をあらわしている。
ENC：その武器の重さやかさばり具合をあらわす。" "の後は予備弾倉のもの。
火力：その武器を使用したときにダイス目に加えるダメージ追加値。ふたつ数字があるものは、はずれても周囲に効果ある可能性をあらわす。なお、数値の後の（　）は火力種別で、以下のとおりである。

B：Bullet。弾丸など
C：Cutlery。刃物など
I：Impact。打撃武器など
E：Explosion。爆発による衝撃を与える武器
F：Fire。炎
L：Laser。レーザー
S：Shock。電撃
P：Piercing。徹甲弾などの貫通効果が高いもの
H：Heat。HEAT弾、テルミットなどの高温を発するもの
R：Radioactivity。放射能、化学兵器、細菌兵器などの気密性を必要とするもの

受：Ⅵ類とⅦ類の一部にのみ設定されているデータ。格闘回避の際に使用する。格闘回避に成功した時にダメージを減らすことができる値。

弾数：銃器や一部のV類にのみ設定されているデータ。実弾数ではなく、あくまでも「何ターンくらいで撃ち尽くすか」を元に算出されたゲーム上の数値である。
発射方式：銃器や一部のV類にのみ設定されているデータ。"S""B""A"の3種類がある。Sはシングルまたはセミオート、Bはバースト、Aはフルオートをあらわす。詳細はP80を参照のこと。
持ち方：その武器を持つために、片手だけ、両手が必要などをあらわす。片　両とあるものはどちらでも使えるが、片手で使用した場合は命中ロールにSR1　2のロール修正がかかる。
信頼性：その武器の信頼性をあらわす"S""A""B""C""D"の5段階に分かれる。アクシデントを出したときに影響する。詳しくはP77を参照のこと。
価格：その武器のドル価格。また、価格の" "の前が本体価格、後ろが弾の価格となっている。弾の価格はフル装填したときのもので、弾を買うときや収支を出すときに使用する。
距離修正：銃器にのみ設定されているデータ。距離による命中修正値がかかれている。Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅲ類の銃の中で＊印のついているものは、長距離射撃が不可能なものである。
解説：その武器の簡単な解説、追加被害などの特殊なデータなど。本文中に追加被害とあるものは、それぞれ以下の意味を持つ。

・シフトn：損傷がnランク上がる。nがマイナスの場合は下がる。
・スタン：スタン攻撃となる。

弾のENC
[illegible]

旧版からのコンバート

読者諸氏の中には、旧版の『メタルヘッド』に楽しい思い出をたくさん持っている方も多いことだろう。

ここでは2150年代に大活躍をしたキミのキャラクターを、どのようにして2160年代のセッションに登場させるかについて述べる。

■10年後のキャラクター

まず一番最初に考えなくてはならないのは、“10年の歳月が経過している”ということである。

旧版の舞台は2150年だ。そこで作ったキミのキャラクターは、なんらかの特別な事情がない限り、約10歳ほど年をとっているはず。さて、その10年の間、キャラクターにいったいなにがあったのだろうか?

キャラクターは今も現役のハンターを続けている、というのであれば、次のステップに進んでOKだ。

もし、なんらかの事情で現役を退いてしまった、ということであれば、コンバートはあきらめるしかない。『メタルヘッド・マキシマム』のPCは、ハンターでなければならないからだ。キミのキャラクターはNPCとして登場するしかない。

■キャラクターの作成

基本的にはP50からのルールにしたがって、キャラクターを作り直すことになる。しかし、単純にキャラクターを新規作成するわけではない。

10年後ということをふまえ、以下のような目安でキャラクターを作成すること。

●クラス

ハンタークラスは5つになってしまっている。もしキミのキャラクターが“ブローカー”なら、それはもはやNPCとするしかない。“ブロックバスター”なら、クラスをランドブラスターとし、キャラパックでブロックバスターを取るといいだろう。

それ以外の、ハンターでないクラスの場合は、ふたつの道がある。ひとつはNPCとしてしまうもの。もうひとつは、ハンター登録をしたとしてクラスを新たに選択するものだ。後者の場合、かつてついていた職をキャラパックとして取るのがいいだろう。例えばAHPのキャラクターなら、クラスをネットライナーとし、キャラパックでAHPを選択するのだ。

●能力値

基本的に能力値に大きな変化はないので、フリーポイントなどをうまく使って能力値を決めて欲しい。ただし、無理してまで旧版のキャラクターとまったく同じにする必要はない。なぜなら、加齢などの理由が、10年前と同じ能力を維持することを不可能に近い状態にしているからだ。

●スキル

スキルは大幅に整理された。旧版のキャラクターシートを見ながら習得していくとよい。もちろん能力値の場合と同じように、以前とまったく同じにする必要はない。

●装備

これが一番問題だ。なぜなら、10年前の装備の多くがすでに時代遅れで使用に耐えないからだ。

新しく装備を買い直すのが最も手っ取り早い。特に『メタルヘッド・マキシマム』に載っていない装備は、完全に旧式化し、市場に流れていないことになる。そんなものはさっさと捨てて、最新のデバイスに取り替えよう。

●パンドラ

キャラクター作成時、あるいはランクによる特典を除いて、新たにパンドラを購入することはできない。パンドラはユニオンからもらえるもののみで、もちろんインストール費用は自前である。

■キャラクターの成長

10年前の大活躍で、キミのキャラクターはずいぶんと成長していることだろう。そのようなキャラクターは、GMとよく相談してシナリオポイントを決定し、成長させてかまわない。このとき、シナリオポイント1点につき$500として換金し、装備を買い直してもよいが、ここの段階でクラスによる半額特典は受けられないので注意すること。

●ハンターランク

もし、キミのキャラクターがそこそこにランクの高いハンターである場合は、以下のような目安でシナリオポイントを決定するといいだろう。ハンターランクについては、P338も参照のこと。

ランクA：1000　ランクB：500　ランクC：200
ランクD：100　ランクE：0

■これだけは忘れるな！

旧版のキャラクターをコンバートする際に、絶対に忘れてはならないのは、「GMとよく相談すること」である。ひとりよがりなコンバートをおこなってはならない。

またGMは、ゲーム的なバランスを考慮して、好きなように(シナリオポイントなどを)決定してよい。ただPC間で、使用するシナリオ・ポイントに大きな差が出たりしない方がよいだろう。

これらのルールを守りさえすれば、キミのPCは再び22世紀のフロンティアに立つのだ。では、よいゲームを。

CHROME BEAT

メタルヘッド・マキシマムベーシックルールブック

クロムビート



- METAL HEAD
- CHROME BEAT
- CORE STRIKE
- BOUNCER EXPANSION
- PSY-CLONE
- VIRTUAL CITY
- HUNTERS' HANDBOOK
- HARD BREAK
- CHARTS&SHEETS

「この新型機はあんたらの彼女よりずっと敏感だぜ。壊れないように優しく扱ってくれ。中で小便もらしやがったら承知しないぞ」

[illegible]ッタ社ＣＳテストパイロット[illegible]ケビン[illegible]ドリク[illegible]
2160年[illegible]東京機動兵器[illegible]実演後の[illegible]より

22世紀の主役たち

「メタルヘッド・マキシマム」において、メカニックは非常に重要なファクターである。メカニックがなければ、広い荒野を移動することができない。このセクションでは、それらメカニックについて解説する。

2160年代のメカニック

二輪車、四輪車、船(宇宙船)や航空機など、数世紀前から次々と産声を上げたこれら“乗り物”は、22世紀に突入した今も、その姿を大きく変えることなく存在し続けている。

広義的には、例えばサイバーパーツや銃器などもメカニック(機械)であるが、現代では、乗り物の類——人が搭乗して動かす機械のことを、メカニックと総称している。

■メカニックの種類

ひとくちにメカニック——乗り物といっても、その意味の範囲は広い。現在のところ、メカニックと呼ばれるものの種類は、大別して以下のように定義されている。

①車輪型

バイクやいわゆる自動車、トレーラー、バギーなど、ひとつ以上の車輪を使用して走行するタイプのメカニックである。最も多くの種類があり、最も広く分布し、最も人間(生活)と密着している。

車輪は文明の象徴であり、今日の世界は、車輪とともにあるといってもいいだろう。

②無限軌道型

戦車や、ブルドーザーなどの土木作業機械をはじめとする、キャタピラを使用して走行するタイプのメカニックである。

車輪の変形ともいえるが、地面の状態に左右されないという利点がある。荒廃し、凹凸の激しい大地が広がる現代において、キャタピラ型の需要は多い。

③ホバークラフト

人類の叡智はついに、地面に接することなく走行することが可能なメカニックを作り上げた。それが、ホバークラフトである。

発明された当時(数世紀前)は、大きさの割りに乗員数が少ないという欠点があった。しかし現在は、バイク程度の大きさにまでコンパクト化されている。そのため、無限軌道型よりもさらに活動範囲の広いこのタイプの需要は、だんだん増しつつある。

④歩行型

人間をはじめとする動物の脚は、車輪などとはくらべものにならない、究極の移動システムである。空中や水上などを除けば、どのような悪路をも進むことができる。もっとも、車輪にくらべて速度が犠牲にされるのだが。

ほんの何世紀か前までは、そのような理論の実用化は夢物語でしかなかった。しかし22世紀のテクノロジーは、人間や昆虫などの脚を模した歩行型メカニックの実用化を、ついに成功させた。まだ試作段階のものも少なくないが、脚という究極システムの特性を活かして、さまざまな分野で利用されている。

また、歩行型における、そしてこの時代における代表的な存在として、“コンバットシェル”がある。コンバットシェルは、人間の作業を補佐するという意味において究極のかたちを持つ。コンバットシェルの詳細については、P88を参照のこと。

⑤航空機

ある兄弟の発明した航空機は、瞬く間に長距離移動の有効な手段として世界中に広まった。現在もその概念は生き続け、多数の航空機が空を賑わせている。しかも、当時の技術よりはるかに進歩し、より遠くをより早く、より安全に、そしてより快適に飛ぶことが可能となっている。

また、ラムジェット推進などにより、軌道へ

メカニックの分類
本文のような分類は、あくまでも設定的なものであり、ルール的なメカニックの分類とは若干異なる。そちらについては、P90以降を参照のこと。

の往復が可能な航空機も存在する。

⑥船舶

地球は水の星である。有史以前から、船舶の需要は途絶えたことがない。現在でもそれは同じである。

個人用のボートから大型客船、水没した都市などを調査するための潜水艦まで、多数の船舶がある。

⑦宇宙船

20世紀後半、宇宙時代の幕開けといえる人類による月への第一歩が記された。そして21世紀から22世紀にかけて、調査のため、あるいは永住のために一部の人々が月をはじめとする宇宙に旅立った。時はまさに宇宙時代であり、そして宇宙は最後のフロンティアといえる。その当時は、多数の宇宙船が月やスペースコロニー間を航行していた。

しかし、P23で述べたとおり、ある日を境に月との交流は途絶えた。これにより地上人における宇宙船の需要はなくなると(その当初は)目されていたが、そうはならなかった。軌道付近での調査(ハスラーらによる残骸の回収なども含めて)、月からの攻撃に対する防衛など、宇宙船の需要はむしろ増え続けている。

■メカニックの構造

メカニックのパーツは、大別して、基本となるボディ(フレーム)、心臓部であるエンジン(パワープラント)、そして移動システム(ドライブ)の3つに分けられる。これに、戦闘に投入されるメカニックであれば兵器が、作業用であれば(用途に合わせた)マニピュレータがオプションとして取りつけられることになる。

現在、それらのパーツは“MAD”と呼ばれる規格によって統一されており、一部のメカニックを除いて互換性を持っている。このため、パーツの換装が楽で、その気になれば自分で作成することも可能となっている(もちろん、相応の技術や金も必要だが)。

●MAD規格とは？

MADは「Modulated Assemble Device」の略で、組替汎用機器とも呼ばれる。

2150年代、ブリュッセルのM＝フレゴー技師によって開発されたこのシステムは、フレームにさまざまなユニットモジュールを組み込むことにより、汎用機器として最大限の能力を発揮できるようにしたものである。

このシステムは瞬く間に世界中に広がり、当初は主に土木工事や採掘作業に使われ、やがて警備車両などにも使用されるようになっていったのである。

やがて、M＝フレゴー技師はフレゴー社を興し、MADシステムを規格化して各メカニックのメーカーにノウハウを販売する(正確には、MAD規格のメカニックを製造するメーカーから、マージンを受け取る)ようになった。

その結果、フレゴー社は超巨大企業へと成長した。50年代に栄華を極めた巨大企業体、ワイズ・インターナショナルは、フレゴー社が母体になったといわれている(ワイズについてはP25参照)。

60年代に入って、ワイズは事実上消滅してしまったが、各地で再建されたワイズの支社が、MAD規格の管理をおこなっている。

現在、多くの機械メーカーが、MAD規格を導入してメカニックを製造している。販売店などに行けば、既製品メカニックの他に、パーツが個別に売られているのを見ることができるだろう。いうまでもないことだが、このようなパーツのお得意さまは、ハンター(特にランドブラスター)たちである。

■メカニックの操縦

どのようなメカニックでも、操縦するためには相応の技術が必要である。一部のメカニックは、ちょっと教えてもらうだけでとりあえずは操縦できるようになるものあるが、そのままで荒野を旅するのは無謀といえるだろう。

当然のごとく、メカニックのタイプによって操縦方法が異なり、個々に技術を習得する必要がある。

●サイバーリンク・システム

22世紀のエレクトロニクスとバイオテクノロジーは、搭乗者とメカニックを直結することに成功した。それが、サイバーリンク・システムである。

このサイバーリンク・システムにより、搭乗者はメカニックを手足のように操ることができるようになる。技術がなくてもそれなりに操縦できるようになるし、相応の技術を持っていれば、さらにうまく操縦できるようになるのだ。

◆サイバーリンクの構造

サイバーリンク・システムの技術はネットワークのジャック＝イン・システムを応用したもので

メカニックの所有

PCが所有することのできるメカニックには限界がある。

宇宙船と、船舶及び航空機のほとんどは、どれほどの金を持っていても、社会的な背景などによりPCは基本的に所有できない。これらのメカニックは、主に企業や行政府が所有し、公的機関などに使用されているのである。

ある。

現在、構造は完全に統一され、ひとつのシステムでジャック＝インとサイバーリンクの両方をおこなうことができるようになっている(ただし、双方を同時におこなうことはできない)。決定的な違いは、ジャック＝インの場合はコードを通じてネットワーク用のデバイスに接続するが、サイバーリンクは、サイバーリンク・コードを使用してメカニックと接続することである。

また、ジャック＝インの場合、コードは1本で間に合うが、サイバーリンク・システムは複数のコードを使用することができる(そのぶん、挿入口も増やさなければならないが)。コードを複数接続することにより、操縦だけでなく、搭載している兵器なども自分の手足のように操ることができるようになる。

ジャック＝イン・システムの詳細についてはP181を参照のこと。

コンバットシェル

22世紀のテクノロジーは、人類の可能性をさらに高くするであろうメカニックを生み出した。それが“人型機動兵器”コンバットシェルである。

コンバットシェルは、この時代を語る上で特筆すべきメカニックである。

■コンバットシェルの歴史

メカニックを可能な限り人型に近づけるというのは、数世紀も前から存在していた“夢”であった。そして、多くの科学者、技術者たちは、この夢を実現するために非常に多くの時を費やしてきた。

搭乗者の安全を守り、なおかつ作業は手足を動かすのとほとんど同じ感覚でおこなう……。理論的には極めて単純だが、実用化するには極めて難しく、20世紀末の時点でも明確な形となってあらわれることはなかった。

●戦闘用パワードスーツの時代

21世紀後半に激化した各地の紛争は、夢への実現を加速させることとなった。まさに、必要は発明の母である。

この頃、戦闘用パワードスーツが開発され、実戦に投入された。当初は全身を包み込む鎧に毛が生えた程度ではあったが、確実な進歩である。

その後、筋力をサポートするためのアクチュエーター、局地的NBC兵器から身を守るための生命維持装置(と密封構造)などが付加され、パワードスーツの試作品が次々と戦場に送り込まれた。

もちろん、この背景には、戦場で散っていった兵士たちの多大なる犠牲があったことはいうまでもない。

●コンバットシェルの誕生

カタストロフ後、22世紀に入ってパワードスーツの研究開発はさらに加速した。これは、戦争への投入ではなく、宇宙開発における必要性による。

この頃の最も大きな進歩は、コスト面の低下である。かつてはパワードスーツ1着で戦闘機1機に等しい開発コストがかかっていたが、それを大幅に抑えることが可能となった。これにより多数のパワードスーツを現場に配することができるようになり、より多くのデータを集めることができるようになったのだ。

そして2150年代。作業をおこなうマニピュレータは人の指に匹敵するほどなめらかに動けるようになり、さまざまなオプション(兵器を含む)を取りつけるためのハードポイントなども設置されていった。

形状も、“服”のイメージが強かったこれまでのものから、やや“ロボット”に近くなり、名称も変わった。

ここに、コンバットシェルは産声を上げたのである。

●現在のコンバットシェル

60年代のコンバットシェルは、構造的に10年前と大きな変化はない。コストもさらに抑えられたが、まだまだ個人で所有するにはやや厳しいものがある。

現在、コンバットシェルは多方面において活躍している。宇宙空間での作業のほか、地上では土木・採掘作業にも使用されることがある。

しかし、コンバットシェルが最も多く活躍する現場は、やはり戦場である。これは、もともとのパワードスーツが戦闘用に研究開発されていたという側面が大きく影響している。

◆ブロックバスター

ハンターの中で、特にコンバットシェルに搭乗している者たちの一部は、自らを"ブロックバスター"と称している。そうすることで他のランドブラスターと差別化をはかるためと、自らの誇りを示すためではあるが、かといって他のランドブラスターをさげすんでいるわけではない(一部に心ない連中はいるが)。

■コンバットシェルのメカニズム

自動車や航空機とはまったく異なる進化の過程を経てきたコンバットシェルは、当然のごとくそのメカニズムも他とは一線を画している。そのような理由もあり、コンバットシェルはMAD規格に対応していない。

●ケミカルリンゲル式人工筋肉

かつてのパワードスーツは、着用者の筋力を補佐するために電気的なモーターを使用していた。しかしそれでは出力に限界があり、サイズが大きいという欠点があった。

それを解決したのが、ケミカルリンゲル式の人工筋肉である。これはサイバーパーツの技術を転用したもので、これを搭載することにより、高出力を得ることが可能となった。しかもリンゲル液を定期的に交換するだけでよいという、メンテナンス面でも向上し、結果的にコストを抑える要因のひとつとなった。

●コクピット

コンバットシェルは、それほど大きくはない。

コンバットシェルのコクピットは、胴部から大腿部にかけてのスペースに設置されている。誕生に至るまでの経緯のためか、コンバットシェルに"乗る"というイメージはやや薄い。実際に、パイロットたちはコンバットシェルを"着る"ということが多い。

コクピットの中には、外部カメラの映像や戦闘に必要なデータなどをパイロットの網膜に直接投影されるシステムと、パイロットのセンサースーツを読み取る装置が設置されている。この読み取り装置は各関節のセンサーユニットに対応しており、投影システムと相まって、生身とさほど変わらない行動を可能にする。

また、コクピットは密閉されており、防塵防水効果は抜群である。これに、特別なシーリングを施し、生命維持装置を搭載することで、宇宙空間や深海での作業を可能にすることができる。

欠点はとてつもなく狭いことで、空間の広さは寝袋に等しい。そのため、拳銃などコンバットシェル外の行動に必要な装備を入れることすらできない(そのような装備は、パックにしてコンバットシェルの外に装備することが多い)。

▼センサースーツ

コンバットシェルのパイロットは、薄く、身体にフィットする素材でできた、センサースーツに身を包まなければならない。これが、いわば操縦桿の役割を果たすのだ。

センサースーツは吸汗、保温効果はに優れ、わずかながら耐G機能をも備えている。

◆マニピュレータ

コンバットシェルのマニピュレータは、極めて精巧にできている。拳銃など、人間用の装備を使用することができ、その動きは人間とほとんど変わらない。

そのため、強度はないに等しい。マニピュレーターで壁などを殴ることも可能ではあるが、マニピュレータも壊れる可能性がある。

◆ハードポイント

コンバットシェルは、MAD規格に対応していない。唯一、機体の各所に設けられたハードポイントが、MAD規格との架け橋となっている。

ハードポイントの設置場所や数は、機体によって異なるが、改造して数を増やすことも可能である。

ハードポイントには、コンバットシェル専用オプションの他、(他のメカニックに搭載するような)ミサイルランチャーなどの大型火器を装備することができる。

大型火器の搭載は、重量の問題で操縦しにくくなることがある。しかし、ハードポイントに取りつけた兵器は、いつでも脱落させることができる。使い終わった兵器を捨てて、身軽になってから新たな行動に入るのが、コンバットシェルの戦術のひとつとなっている。

ブロックバスター
同様にハンターではないコンバットシェル乗りたちも自らを"ブロックバスター"と呼ぶ。そのため、2151年に一時的ハンタークラスとして認められたブロックバスターではあったが、混乱を回避するために、現在はランドブラスターに統一されている。

メカニックルール

このセクションでは、メカニックの基本的なデータ構造とルールについて解説する。これらはすべてメカニックをゲームで使用する上で重要となるものである。特にランドブラスターならば必須のルールとなる。

メカニックタイプとスキル
メカニックを操縦するためのスキルは、カテゴリーが〔メカニック〕のスキルである。以下にメカニックタイプとスキルの対応を載せる。

〈ドライビング〉
バイク
ホバークラフト
ガンドッグ
ポケットタンク
シェルキャリア
バギー
ワゴン
インセクター
ホバータンク
装甲車
トレーラー
戦車
バトルトレーラー
RAFT
TCS(非CS状態)
CS=RAFT(母機)
〈ナビゲート:ヘリ〉
ヘリ
〈ナビゲート:エアクラフト〉
エアクラフト
〈ナビゲート:ボート〉
ボート
〈ナビゲート:スペースクラフト〉
スペースクラフト
〈コンバットシェル〉
CS
HCS
TCS(CS状態)
CS−RAFT(子機)
アクトポッド

メカニック

■メカニックタイプ

メカニックタイプは、メカニックを大まかに分類したものである。この分類によって部位表などが決定される。

バイク:バイク、ホバイク、ジェットスキーなど。
ホバークラフト:ホバーシステムを使用したメカニック。
ガンドッグ:武装プラットホームに鳥脚がついた戦闘メカニック。
ポケットタンク:極限まで小型化した戦車。
シェルキャリア:コンバットシェルの輸送メカニック。
バギー:一般的な4輪車両。
ワゴン:バギーよりも大型の車両。CSCV、LAAVもここに含まれる。
インセクター:多脚戦闘ヴィークル。
ホバータンク:ホバーシステムを使用した戦車。
装甲車:戦車以外の重装甲車両。
トレーラー:トラックとカーゴにわけられ、これをまとめてトレーラーと呼ぶ。
戦車:MBT。重装甲、重火力のメカニック。
バトルトレーラー:トレーラーの積載能力を利用した戦闘車両。
RAFT:最新型の偵察/攻撃を受け持つ軽戦闘メカニック。
ヘリ:ヘリコプターなど。
エアクラフト:航空機など。
ボート:モーターボートなど。
スペースクラフト:軌道シャトルなど。
CS:コンバットシェル。
HCS:重コンバットシェル。
TCS:可変型コンバットシェル。
CS−RAFT:ドッキング型コンバットシェル。
アクトポッド:非人間型コンバットシェル。
Gクラスメカニック:数10〜100人が乗り込む巨大メカニック。

■メカニック・アビリティ

キャラクターと同様にメカニックにもアビリティがある。これをメカニック・アビリティという。メカニック・アビリティは以下のとおり。

メーカー:製造・販売メーカーの名前。
名称:型式番号と名称。
タイプ:メカニックタイプ。
REF:機動力。戦闘時の行動フェイズの順番に関係する。
STR:コンバットシェル固有のアビリティ。キャラクターの【STR】と使い方は変わらない。搭乗者のアビリティに関わらずコンバットシェルごとに決まっている。
MV:1ターンに移動できる最大距離(m)。
DRV:操作性。アクシデントが発生したときに、アクシデント表へ加える修正。(高い)S、A、B、C、D(低い)の5段階に分けられる。
ACL:加速力。1ターンあたりに増加できる【SPD】の値。
BRK:減速力。1ターンあたりに減少できる【SPD】の値。
TP:荷重制限。兵装・装甲用の数値と貨物・乗客用の2種類があり、それぞれ設定されている。ENCの合計がTP以下でなければならない。兵装・装甲用、貨物・乗客用のどちらもTPの2倍まで搭載可能だが、その場合、【REF】【ACL】【BRK】が1/2になる。TPにひとつしか値がない場合は、兵装・装甲用のみとなる。
乗員:乗員数。貨物スペースなどに乗る正

式でない乗員は乗員数に数えない。乗員数の後に☆印が書かれているものは、チューニングによって乗員数を増やすことはできない。
SUV：メカニック本体の【SUV】をあらわす。
装甲：メカニックの本体に取りつけられている装甲位置と装甲効果をあらわす。[装甲取りつけ位置]：An／mという形式で表記する。装甲取りつけ位置には、全面一律、前側面、後面、上下面An／mの形式で表記される。nは装甲値、mを装甲効果値という。D10でm以下の目がでれば、nポイントのダメージを軽減することができる。装甲効果値の後には装甲の材質が（　）で記述される。
パワープラント：搭載されているエンジンの種類。パワープラント名の後にはパワープラントの【SUV】が（　）で記述される。
ドライブ：搭載されているタイヤ、キャタピラ、ホーバーファンなどの移動に使用するパーツ。ドライブ名の後にはドライブの【SUV】が（　）で記述される。
ハードポイント：コンバットシェル固有のアビリティ。兵装の取りつけられる数と場所が記述される。
サイバーリンク：サイバーリンク・システムの搭載の可否や搭載されているものが記述される。
価格：ドル表示の価格。
兵装：標準で搭載されている火器。（　）で取りつけ方法が記述される。
装備：メカニックに標準装備されているオプションなど。
解説：追加効果や特殊な修正、解説など。

■兵器の搭載方法

メカニックには、Ⅲ類およびⅣ類の武器を搭載することが可能である。

兵器の搭載方法にはいくつかのバリエーションがある。どのような取りつけ方をしても、そのトリガー（引金・発射ボタン）は直接指で操作することもできるし、コクピットなどからリモコンで操作することもできる。

搭載方法によっては、余分にENCや価格がかかる場合がある。

●ハンギング

メカニックのボディに火器をくくりつける方法。バイクなどへの取りつけが適している。万一メカニックがスクラップになったとしても、簡単に取り外して持っていくことができる。

しかし、ハンギングで搭載した火器はまったく動かすことができず、一方向にしか射撃することができない。攻撃するときはメカニックが目標を真正面に捉えるようにしなくてはならないし、命中率を上げるセンサーなどのサポートを受けることもできない。ただし、ミサイルなどもともとセンサーのついた誘導兵器なら支障はない。

単純な構造なため、ENC、価格とも余分にかからない。

●プロップ

ボディにむき出しの格好で360°回転可能な支柱を立て、そこに兵器を設置する方法である。射撃可能な方向は360°で、上下へも可動するので、使い勝手はよく、取り外しも簡単である。

プロップで取りつける場合、取りつける武器と同じENCが必要となる。したがって、事実上2倍のENCがかかることになる。ただし、価格はそのままで取りつけることが可能であり、余分の費用はかからない。

●ガンポート

ガンポートとは、敵を射撃し、また外を見るために防壁にあける穴のことで、日本語では“銃眼”という。小さなのぞき穴と銃を差し込む穴しかないので、視界は狭く一方向にしか射撃することしかできない。しかし、ハンギングとは異なりセンサーを取りつけることが可能で、取り外しが簡単なので、装甲車などの機銃によく使用される。ただし、Ⅳ類の火器を取りつけることはできない。

単純な構造なため、ENC、価格とも余分にかからない。

●バインド

がっちりとボディに固定設置する方法。射撃可能な方向はその発射口が向いた方向のみで、上下の角度調節は可能。火力が大きく、命中精度の低い大型兵器の固定に適している。

バインドで取りつける場合、取りつける武器と同じENCが必要となる。したがって、事実上2倍のENCがかかることになる。価格も取りつけ用の部品などが必要となるので取りつける武器の価格が1.5倍（0.5倍ぶんが取りつけるための部品代）となる。

メカニックの価格
（）内の価格は、メカニックの本体価格、つまり装甲と（固定でない）兵装、装備の価格を差し引いたものである。

コンバットシェルへの搭載
コンバットシェルは通常のメカニックと搭載方法が異なる。コンバットシェルへの武器の搭載方法は、P92を参照のこと。

●ターレット

旋回砲塔。射撃可能な方向は360°で、上下方向にも可動する。

ターレットで取りつける場合、取りつける武器と同じENCが必要となる。したがって、事実上2倍のENCがかかることになる。価格も旋回部の部品などが必要となるので取りつける武器の価格が2.5倍となる(1.5倍ぶんが取りつけるための部品代)。

●ハウジング

兵装をメカニック内部に格納する取りつけ方法。使用するときだけ格納スペースからせりあがって攻撃態勢に入るようにできている。兵器が雨ざらしになることもないし、収納状態であれば兵器に攻撃を受けることもない。射撃可能な方向はその発射口が向いた方向のみだが、上下方向には可動することができる。ただし、旋回可能にした場合は射撃方向は360°となる。

ハウジングで取りつける場合、取りつける武器の2倍のENCが必要となる。したがって、事実上3倍のENCがかかることになる。ただし、旋回可能にした場合は4倍のENCがかかる(3倍のENCが必要となるため)。価格は昇降用の部品などが必要となるので取りつける武器の価格が3倍(2倍ぶんが取りつけるための部品代)となる。

■ハードポイント

他のメカニックに比べてコンパクトな造りであるコンバットシェルは、兵器や装備の搭載については制限を受ける。

ハードポイントとはコンバットシェルのボディへの兵装取りつけ可能箇所をあらわす言葉で、各モデルによってハードポイントの場所や数、限界TPなどが最初から決まっている。

・各部のハードポイントには、そこに明記してある限界TPまでのENCの兵器がひとずつ搭載できる。TPがあまっていてもひとつのハードポイントにふたつ以上の兵器を搭載してはならない。ただし、CSDなど効果を発揮する兵装やごく小さなアイテムは何個かまとめてひとつとしてかまわない。また、兵器用のセンサーも同様の扱いとなる。
・Ⅰ、Ⅱ類の火器は搭載する兵器ではない。手持ち武器とするか、ホルスター状のパックに収納して予備の手持ち武器とすること。
・Ⅲ類の兵器は、手持ち武器として使用することも、ハードポイントに搭載して使用することもできる。搭載する場合は、ハンギングとバインドのどちらかの方法でとりつけることになる。
・Ⅳ類の兵器はハードポイントに搭載して使用する。取りつけ方法は、ハンギングとバインドのどちらかとなる。
・Ⅴ、Ⅵ、Ⅶ類兵器のほとんどは搭載できるものではないが、それぞれ専用のパックに収納して搭載可能である。つまりⅠ、Ⅱ類火器と同じように武器の詰まったパックを搭載するということになる。
・Ⅷ類兵器(コンバットシェル専用兵器)は、手持ち兵器、ボディ設置兵器のどちらもとりつけ搭載可能である。搭載する場合は、ハンギングとバインドのどちらかの方法でとりつけることになる。
・センサー、ジャマーなどはハードポイントに取りつける。
・予備弾などはパックに入れてハードポイントに取りつける。

ターレット
ターレットの利点は、武器に攻撃が命中した場合、本体の装甲が有効となることである。全面一律の場合はその装甲を、装甲面がわかれている場合は上下面の装甲を使用する。

ハウジング
ハウジングならば、他に兵器を積んでいなければ、ちょっとしたカモフラージュで非武装のメカニックに見せかけるのが容易になるだろう。カモフラージュして非武装のメカニックに偽装する際の〈偽装・カモフラージュ〉のSRにSR2のロール修正を受けることができる。

メカニック基本ルール

ここでは、メカニックの基本的なルールを解説する。

■事故

メカニックに事故はつきものである。いくら慎重に運転していても事故を完全に防ぐことはできない。

メカニックで事故が発生した場合、D10を振り、メカニック事故表を参照して起こったトラブルを決定する。事故表は、地上用メカニック、空中用メカニック、水上／水中用メカニックにわかれているので、メカニックの種類によって参照する表が異なる。

このとき、メカニックの【DRV】によって、メカニック事故表を振るときのダイスに以下の修正がかかる。この他にも、GMはそのときの状況に応じて、ダイスに修正をかけてもよい。

ホバークラフト
ホバークラフトやホバータンクなどは、通常は地上用メカニック表で事故を決定することになるだろう。ただし、水の上などで事故を起こした場合、水上／水中用メカニックの事故表を使用すること。

コンバットシェル
同様に飛行しているコンバットシェルも空中用メカニックの事故表を使用する。

【DRV】修正表

【DRV】	修正
S	−2
A	−1
B	±0
C	+1
D	+2

また、事故をおこしたメカニックを運転したキャラクターは、ラックポイントを1ポイント消費することによって、メカニック事故表を決定するダイスを−1することが可能である。

●事故の発生

メカニックの事故が発生する原因には以下のものなどがある。

①戦闘による事故
敵の攻撃を受け、メカニックが破損することによる事故。メカニック戦闘ルールによって解決する。
②高速走行中の運転ミスによる事故
急カーブを曲がり損ねるなどの偶発的な原因による事故。メカニック・アクションの高速走行中のアクションなどによって解決する。
③偶発的な事象によって発生する事故
キャラクターの行動によらない原因による事故。急な人の飛び出しを避ける、パーツの破損や故障など。メカニックの〔メカニック〕スキルによるSRをおこなう。ロール修正は状況にあわせてGMが決定すること。このロールに失敗すると事故となる。

■アクシデント

〔メカニック〕スキルでアクシデントが発生した場合、D10を振り、メカニック事故表を参照して起こったトラブルを決定する。

■損傷の回復

戦闘などで受けたメカニックの損傷を修理する方法は、応急修理によるものと、本格的な施設や用具を必要とする修理メンテナンスのふたつがある。

●応急修理

その場でできる簡単な修理を応急修理という。応急修理は〈応急修理〉のSRをおこなう。〈応急修理〉のSRに成功すれば、メカニックの部位ひとつの損傷を1ランク軽くすることができる。たとえば、HWのみを本体に受けていた場合は本体のHWが無くなりMWとなる。ただしMWとHWを受けていた場合はHWが無くなるだけでMWは無くならない。

〈応急修理〉のSRは部位ごとに試みることができるが、ロールの成功／失敗に関わらず1シナリオに1度しかおこなうことができない。また、どの部位の応急修理をおこなうかを決定してからSRをおこなうこと。

ただし、戦闘中におこなう場合は、〈応急修理〉をおこなっている者は〈応急修理〉以外一切の行動を取ることができない。また、〈応急修理〉しているときは、そのメカニックは止まっていなければならない。

●修理メンテナンス

HW以下の損傷種別は、設備が整っている状態で〈修理メンテナンス〉のSRに成功すれば1週間で修理できる。MOの場合、その部位は修理によって直すことはできないので、パーツを交換する必要がある。

■サイバーリンク・システム

サイバーリンクは本来自らの手足、目などを使っていたメカの操縦、武器の使用などをインターフェイスを通じて直接脳でおこなうことができるシステムである。

サイバーリンク・コード1本につき操縦あるいは武器ひとつを操作できる。したがってコードが1本の場合、操縦か武器ひとつしか操作できない。

サイバーリンク・システムを搭載することによって、以下の恩恵を受ける。

①操縦系にリンクすることによって、高速機動ができないメカニックでも機動回避をおこなうことができるようになる（戦車、Gタイプメカニックは除く）。
②〔メカニック〕スキルのSRがSR2となる。
③リンクした武器の〔コンバット〕スキルのSRがSR2となる。
④リンクしているものをすべて同時に使用することが可能となる。たとえば、メカニックを運転しながら、武器を使用することもできるようになる。複数の武器にリンクしていれば、リンクしている武器はすべて同じターンに射撃することが可能となるし、目標

修理費
メカニックの修理費は損傷を受けた部位や損傷の度合いによって異なる。P100のメカニック損傷表を参照すること。なお、フレームや専用のパワープラントやドライブを使用している場合、それぞれの値段は以下のように設定する。

フレーム：本体価格の50%
パワープラント：本体価格の30%
ドライブ：本体価格の20%

サイバーリンク中の会話
サイバーリンク中でも、サイバーリンク用コネクタに付属しているスピーカをとおして、乗員と会話は可能である。

サイバーリンク
メカニックに搭載された火器やアクセサリーは、すべてひとつの統合されたシステムと考えるので、すべてサイバーリンクで操作できる。サイバーリンクのコードはひとつひとつどれに対応させるか搭載するときに決める必要はない。つまり、コードの数は同時に行える行動の回数の上限だと考えていただきたい。

地上メカニック事故表

D10	事故内容	ペナルティ
1、2、3	接触	メカニック本体にLW。
4、5、6	兵装／貨物	兵装や貨物に使用不能(紛失)となる。どの兵装や貨物かはランダムに決定すること。
7、8	横転	メカニック本体にMW。〔メカニック〕スキルのSRに成功すれば態勢を立て直すことができるが(ただし【SPD】は1／2になる)、失敗すると停止となり、すべての乗員は[D100]のダメージ(火力種別:I)を受ける。この時の損傷部位はD100の1の位の値で決定すること(装甲は有効)。
9	激突	メカニック・アクションの体当たり・接触ルールにしたがう。さらにメカニックは停止となる。激突するようなものがなければ、停止するだけで済む。
10	爆発	メカニックが爆発する。メカニックのすべての部位にMO。すべての乗員は[D100+100]のダメージ(火力種別:IF)を受ける。この時の損傷部位はD100の1の位の値で決定すること(装甲は有効)。なお、〈アスレチック〉のSRに成功した場合、メカニック外に逃げ出すことができ、ダメージを[D100+事故時の【SPD】](火力種別:I)とすることができる。

空中メカニック事故表

D10	事故内容	ペナルティ
1、2、3	兵装／貨物	兵装や貨物に使用不能(紛失)となる。どの兵装や貨物かはランダムに決定すること。
4、5、6	操作不能	メカニック本体にMW。〔メカニック〕スキルの1／2倍ロールに成功すれば態勢を立て直すことができ、SRに成功すれば不時着とすることができる。もし失敗した場合は墜落となる。
7、8	不時着	メカニック本体にHW。すべての乗員は[D100]のダメージ(火力種別:I)を受ける。この時の損傷部位はD100の1の位ので決定すること(装甲は有効)。戦闘中ならば戦闘は終了となる。
9	墜落	メカニック本体にMO。すべての乗員は[D100+200]のダメージ(火力種別:I)を受ける。この時の損傷部位はD100の1の位の値で損害部位を決定すること(装甲は有効)。戦闘中ならば戦闘は終了となる。
10	爆発	メカニックが爆発する。メカニックのすべての部位にMO。すべての乗員は[D100+100]のダメージ(火力種別:IF)を受ける。この時の損傷部位はD100の1の位の値で決定すること(装甲は有効)。なお、〈アスレチック〉のSRに成功した場合、ダメージを[D100](火力種別:I)とすることができる。さらに乗員はメカニック外に放出される。

水上／水中メカニック事故表

D10	事故内容	ペナルティ
1、2、3	接触	メカニック本体にLW。接触するようなものがない場合、特になにもなし。
4、5、6	兵装／貨物	兵装や貨物に使用不能(紛失)となる。どの兵装や貨物かはランダムに決定すること。
7、8	横転	メカニック本体にMW。〔メカニック〕スキルのSRに成功すれば態勢を立て直すことができるが(ただし【SPD】は1／2になる)、失敗すると停止となり、すべての乗員は[D100]のダメージ(火力種別:I)を受ける。この時の損傷部位はD100の1の位の値で決定すること(装甲は有効)。
9	激突	メカニックでの体当たり・接触ルールにしたがう。さらにメカニックは停止となる。あたりに激突するようなものがない場合、沈没となる。沈没ではとくにダメージは発生しないが、メカニックは使用できなくなり、乗員は脱出しないと溺れ死ぬことになる。水中メカニックから脱出する場合、専用装備が必要。
10	爆発	メカニックが爆発する。メカニックのすべての部位にMO。すべての乗員は[D100+100]のダメージ(火力種別:IF)を受ける。この時の損傷部位はD100の1の位の値で決定すること(装甲は有効)。なお、〈アスレチック〉のSRに成功した場合、メカニック外に逃げ出すことができ、ダメージを[D100+事故時の【SPD】](火力種別:I)とすることができる。

※空中メカニックが事故となった場合、メカニック外に逃げ出すことによってダメージを軽減することができる。ただし、その場合パラシュートなどの装備が必要である。もし、ない場合、[D100+墜落開始時の高度(m)の2乗]のダメージ(火力種別:I)を受ける。(装甲は有効)。

も別々に指定することができる。ただし、2回の行動を同時におこなう場合はすべての行動にSR1／2、3回の行動を同時におこなう場合はすべての行動にSR1／4のロール修正がかかる(以後、行動回数が増えるごとに1／2される)。このとき、メカニックの操縦を特におこなわない(ただ単にまっすぐに走らせ、加速や減速もおこなわない)場合、これは1回の行動と考えなくてもよい。また、スキルが100%を越えていることによる火力ボーナスは受けることができない。

サイバーリンク・システムについての詳細は、P87を参照すること。

■高速機動

ロケットブースター、高機動ブースター、ダッシュローラー、ホバーなどを搭載したメカニック(ホバータンクなど一部はのぞく)は、高速機動をおこなうことができる。

高速機動をおこなうと、【REF】【MV】【ACL】【BRK】に修正が加わり、さらに機動回避が可能となる。

■乗客用TPとENC

メカニックに人間が乗り込むときには、原則としてそのための座席が必要となる。座席が用意されているならば、そこへ座る人間のENC分のTPを考慮する必要はないが、座席より多くの人間がメカニックに乗り込むことも現実にはありえるだろう。このとき人間ひとりあたりのENCは50として計算すること(バイクのリアシートは例外で、ひとりの人間を乗員として乗せることができる)。死体ならENC30としてもかまわない。

このとき、乗客は持ち回り品をTPに数えることなくメカニックに乗り込むことができる(コンバットシェルは除く)。持ち回り品とはキャラクターの荷重制限とは関係なく、だいたいENC10くらいまでのアイテムのことをいう。だいたいナップザックに入るくらいの量だと考えればよいだろう。ただし、これには防具は含まれないし、手持ち武器などは持ち回り品とは別にひとり1個(ただし、Ⅰ類、Ⅱ類、Ⅴ類、Ⅵ類に限る)は、ENCに数えることなく持ち込んでもかまわない。

■燃料の消費

ルール上ではメカニックの種類やモデルによって燃費が変わるのではなく、搭載パワープラントによって左右されるものとする。

ここで定義されている走行距離や燃料消費量は、キャンペーンゲームや長期の旅などのときの目安として、GMが必要と思ったときに使用するとよいだろう。

●電気式パワープラント

走行距離に関係なく、月1回のバッテリーチャージですむ。日照時間が極端に短い土地、状況なら、半月1回チャージになるだろう。チャージはシティ内のチャージスタンドで行なわれ、1回$10〜50ほど。バッテリーはパワープラントの一部と考えるので、燃料重量はまったく考慮する必要はない。

ちなみに予備バッテリー価格は$1,000。

●水素式パワープラント

水素化合合金ペレットは50cm×5cmの円筒状の金属棒で、バギークラスの車両がこれ1本でだいたい50km走行できる。10本のペレットが入ったパック(ENC20)が燃料タンクとして使われており、価格は$100。つまり、満タン状態の最大航続距離はだいたい500kmになる。長期の旅には予備パックを数個持っていかなければならないだろう。

●ガソリン式パワープラント

現代のガソリンパワープラントより技術も刷新され、グレードアップはしてはいるものの、構造は変わっていない。

燃料タンクを満タンにしての最大航続距離はだいたい800kmくらい、燃費にすればリッター20km程度いうことになる。ガソリンはブラックマーケットで取り引きされ、その入手確率は50%、価格は1リットル$100が相場だろう。燃料タンクを満タンにするには毎回$4,000以上の出費を覚悟しなければならない。

●ケミカル式パワープラント

ケミカル式パワープラントの場合、燃料を必要とはしないが、リンゲル液の交換が必要となる。リンゲル液は走行距離に関係なく、高性能の浄化フィルターを搭載していない場合で24時間。搭載している場合で約1週間といったところである。

通常のリンゲル液ならば、コンバットシェルの場合、1回の交換で$500。重コンバットシェルならば$1,000となる。

サイバーリンク中の複数行動

実際には、〔メカニック〕〔コンバット〕がSR2のロール修正がかかっているので、SR1／2がかかってもSR1となるだけである。

入手確率

入手確率の設定されている物品を購入する前に、まずD100ロールをおこなう。出目が入手確立以下ならば、購入することができる。

メカニックアクション

■メカニックによるチェイス

メカニック・アクションは、メカニックにおけるチェイスを再現するためのルールである。説明するまでもないが、搭載火器などの射撃を除けば、メカニック搭乗中にキャラクターがおこなうことは現在の一般車両を運転するのとまったく変わりはない。コクピットから周囲の状況をよく見て判断し、ハンドル、アクセル、ブレーキを使って安全に運転するというだけのことである。また、事故を察知したときは冷静かつ正確に素早く事故回避のための行動(たとえばブレーキを踏み、ハンドルを切る)だろう。これら日常的な行動をすべてデータ化することは非常に難しい。運転熟練度はキャラクターの持つ〔メカニック〕スキルで推し量ることができるし、非日常、突発的、テクスックを要するアクションの成否に関しては、〔メカニック〕スキル、または【REF】【DEX】のロールをおこなうことで判定することができるだろう。

しかし、プレイの際に頻繁に発生する、ロールの必要な状況に関しては、特定の効率のよい手順でおこなうべきだろう。そこで、以下にメカニックによるチェイスなどで発生することが多いと思われるものをメカニック・アクションとしてルール上で定義する。GMは、これらメカニック・アクションを状況によって組み合わせてもよい。

メカニック・アクションにはロケーションと条件が設定されているものがある。これはそのメカニック・アクションをおこなうことのできる場所やそれが可能なメカニック、そのメカニックの状態などをあらわしている。

●逃走／追跡

ロケーション：街中

条件：逃走する側のメカニック分類がバイク／バギー

街中などで相手を撒くためのアクション。行動フェイズで〈ドライビング〉のSRをおこない、追跡側はこれに対して〔メカニック〕スキルで対抗ロールをおこなう。ただし、逃走側がバギーで追跡側がバイクの場合と、追跡側がヘリコプターを使用している場合、追跡側はSR2で対抗ロールをおこなうことができる。もし、追跡側が複数の場合、それぞれについて対抗ロールをおこなうこと。

この判定に失敗した追跡しているメカニックは撒かれたことになる。

もし、SRの結果、アクシデントとなった場合、事故が発生する。地上メカニック事故表でD10に−1して判定をおこなうこと。

●高速走行

ロケーション：なし

条件：【SPD】が100以上の地上／海上メカニック

高速で走るアクション。【SPD】が100以上となった場合、高速走行となる。高速走行時は、〔メカニック〕スキルとそのメカニックからの射撃に対して、【SPD】修正表のロール修正が加わる。

また、毎ターンの開始時に、GMは道路状況表で道路の状況を決定すること。道路の状況によっても〔メカニック〕スキルに修正が加わる。

●ブロック／オーバーテイク

ロケーション：なし

条件：地上／海上メカニック

後方から追いついてくるメカニックを先にいかせないよう、進路を塞ぐアクション。追い越す道幅がない、あまりに広い道幅などでは意味がない。

ブロックする側は、行動フェイズで〔メカニック〕スキルをおこなう。オーバーテイク側は、これに対して〔メカニック〕スキルの対抗ロールをおこなう。

ブロック側がロールに失敗し、オーバーテイク側がロールに成功すれば、追い越しできたことになる。それ以外の場合は、追い越すことができない。

●体当たり／体当たり回避

ロケーション：なし

条件：体当たりの目標に1ターンで到達できる距離内

体当たりするためには、基本的にその目標との相対距離が1ターンで到達できる距離内でなければならない。これらは[【SPD】+【ACL】]や【MV】の値によって決定される。しかし、併走している、追跡しているなどの状況によっても相手に到達可能かどうかは変化するだろう。したがって、体当たり可能かどうかの判断は最終的にはGMに任される。

体当たりする側は、メカニック移動フェイズ終了後〔メカニック〕スキルをおこなう。回避する側は、これに対して〔メカニック〕スキルの対抗ロールをおこなう(人間やサイボーグの場合は、〈アスレチック〉をおこなう)。

体当たり側がロールに成功し、回避する側がロールに失敗すれば、体当たりが成功したことになる。

体当たりのダメージは以下のとおり。

ダメージ=
ダイスの目+本体重量差による火力修正
+体当たり兵器の火力

後は戦闘ルールにしたがって損傷を決定する。命中部位は必ず本体(人間やサイボーグの場合は胴)となる。また目標となったメカニックの乗員もD100でダメージ(火力種別:I)を受ける。この時のD100の値で損害部位、ダメージで損害種別を決定すること(装甲は有効)。

本体重量差による火力修正は、[(体当たり側の重量レベル－回避側側の重量レベル)×50]で求める(もし、マイナスになる場合はダメージから引くことになる)。

体当たりされた場合、〔メカニック〕スキルでSRをおこなう。これに失敗した場合、メカニック事故表を振り、事故の内容を決定すること。

また、体当たりは体当たりをおこなった側にもダメージを及ぼす。あらためてD100を振り、ダメージを決定すること。ただし本体重量差による火力修正を引く(もし、マイナスの場合はダメージに足すことになる)。その他のダメージの算出方法は体当たりされた場合と同じである。

ただし、原則として人間やサイボーグがメカニックに体当たりしても何らダメージを与えることができない(格闘をおこなうことは可能)。また戦車より大きなメカニックは体当たりによってダメージを与えられることはない。

【SPD】修正表

SPD	SR修正
MV0～	－
MV100～	×1／2
MV200～	×1／4
MV300～	×1／8

道路状況表

D10	オンロード	オフロード	海上	ロール修正	備考
1、2、3	直線	平坦	平坦	SR1	とくになし
4	障害物	障害物	障害物	SR1	〔メカニック〕スキルに失敗したときは、D10でメカニック事故表を振る。
5、6、7	ゆるいカーブ	小さなギャップ	小さな波	SR1	〔メカニック〕スキルに失敗したときは、D10－2でメカニック事故表を振る。
8、9	通常のカーブ	普通のギャップ	普通の波	SR1／2	〔メカニック〕スキルに失敗したときは、D10－1でメカニック事故表を振る。
10	きついカーブ	大きなギャップ	大きな波	SR1／4	〔メカニック〕スキルに失敗したときは、D10でメカニック事故表を振る。

本体重量差決定表

メカニックタイプ	本体重量
人間、サイボーグ	0
バイク、CS、アクトポッド	1
ホバークラフト、ガンドック、ポケットタンク、シェルキャリア、バギー、ワゴン、HCS、TCS、ボート	2
インセクター、ホバータンク、装甲車	3
トレーラー、戦車、バトルトレーラー	4
それ以上のメカニック	5

メカニック戦闘

メカニックにおける戦闘は、個人でおこなうものとは異なり、戦うための技術以外にメカニックの操縦技術がものをいうことになる。メカニックとシンクロして疾風となる速さと、目標を正確に屠る力が必要なのだ。

メカニック戦闘のルール対応

メカニック戦闘ルールは、根本的に基本戦闘ルールと変わらないが、【MV】の算出、行動フェイズの順番の決定方法が若干異なる。

■メカニックのMV

メカニックの【MV】は、そのメカニックの最高速度をあらわす。したがって、その【MV】の範囲で速度を決定する必要がある。そこで、現在の速度を【SPD】として管理することにする(【SPD】の範囲は0～【MV】となる)。1ターンにどれだけ【SPD】を上げることができるかをあらわす値が【ACL】で、1ターンにどれだけ【SPD】を下げることができるかをあらわす値が【BRK】である。

したがって、【MV】100、【ACL】60、【SPD】50とした場合、加速しても【SPD】は100(50+60ではあるが)までしかあげることはできないし、【BRK】の値がどれだけあろうとも、【SPD】は0より小さくならない。

ちなみに[【SPD】×1200]で時速メートルが算出できる。

■メカニックの移動

メカニックの移動は行動フェイズではなく、メカニック移動フェイズにおこなう。また、メカニックは【SPD】が0でない限り、自動的に移動してしまう。

したがって、行動フェイズにメカニックの操縦者が【SPD】を0に落とさない限り、メカニック移動フェイズにメカニックを【SPD】mだけ移動させること。もちろんそのメカニックに搭乗している者全員がメカニックとともに移動することとなる。

■行動フェイズの順番の算出

メカニックにも【REF】は設定されているが、どのような状況によるかで【REF】の使い方は変化する。

・メカニックの操縦者が、メカニックの操縦をおこなう
　操縦者の【REF】を使用する。

・メカニックの操縦者が、メカニックの装備品を使用する
　操縦者の【REF】を使用する。

・メカニックの操縦者が、手持ち武器で攻撃をおこなう
　[操縦者の【REF】／2]を使用する。

・操縦者以外の者が、手持ち武器で攻撃をおこなう
　攻撃をおこなう者の【REF】を使用する。

・メカニックの操縦者が、メカニックの搭載火器で攻撃をおこなう
　メカニックの【REF】を使用する。

・操縦者以外の者が、メカニックの搭載火器で攻撃をおこなう
　[メカニックの【REF】+射手の【REF】]を使用する。

・AIを使用して搭載火器で攻撃をおこなう
　[メカニックの【REF】+AIの【CYL】]を使用する。

ラリーカンパニー日誌：メカニック戦闘①

ゲルハルトとトールは、バイクに乗るふたり組のバンデットとの戦闘に突入。

ゲルハルトは愛車ブリザードに標準装備されているLMG32で、トールは新たに搭載した7.62mmミニガンで、バンデットのバギーに射撃することを宣言。

対してバンデットは、それぞれの手持ち武器でブリザードの射撃を宣言した。ちなみに、バンデットAが操縦者である。

ゲルハルトはサイバーリンクしているが、バンデットはどちらもしていない。

行動フェイズでの順番は、トールが35（=ブリザードの【REF】+トールの【REF】）で最初になる。

次は、バンデットBの8（=バンデットの【REF】）。

3番目がゲルハルトの7（=ブリザードの【REF】）で、最後がバイクの操縦者であるバンデットAの4（=バンデットの【REF】×1／2）となる。

・無線コントロールを使用して搭載火器で攻撃をおこなう

メカニックの【REF】を使用する。

■操縦者の行動

基本的にメカニックの操縦者は以下のことをおこなうことができる。

①メカニックの操縦

戦闘中にメカニックの操縦（加速、減速、方向転換など）をおこなう場合、〔メカニック〕スキルのSRをおこなうこと。これに失敗した場合、加速や減速などができなかったことになる。

②射撃

メカニックの走行中に射撃をおこなう場合、その兵器の〔コンバット〕スキルでSRをおこなう。ただし、①の行動をとりながら射撃をおこなう場合、両者ともSR1／2のロール修正がかかる。また、ふたつの兵器を同時に射撃することはできない。

③メカニックの装備品の使用

メカニックの走行中に装備を使用する場合、特にロールをおこなう必要はない。ただし、①の行動をとりながらおこなう場合、メカニックの操縦にSR1／2のロール修正がかかる。また、ふたつの装備の操作を同時におこなうことはできない。

また、サイバーリンク・システムを使用している場合、さまざまな恩恵を受けることができる。くわしくはP93を参照のこと。

■クリティカルとアクシデント

メカニックに対する攻撃でクリティカルが発生した場合、メカニック専用の表を参照する。アクシデントが発生した場合は、使用した武器のアクシデント表を参照すること。

メカニッククリティカル表

D10	内容
1	衝撃で搭載兵器がひとつ使用不能。ランダムに決定。
2	衝撃で貨物ハッチなどが開いてしまう。貨物が放りだされる。ランダムに決定。
3	電気系統にトラブル。〈応急修理〉のSR1に成功するまで行動不能。メカニックにはダメージなしだが、ただちに停止する。
4	パワープラントに命中。パワープラントは直ちに停止し、次のターンから移動不能となる。Gタイプメカニックには効果なし。
5	操縦系統にダメージ。次のターンからはまともにメカニックを操縦することができなくなる。直ちに停止させるか、それが不可能なら事故をおこす。Gタイプメカニックには効果なし
6	不運の一撃。機動回避能力を失い、さらに本体の【SUV】が1ランク下がる。
7	効果的な一撃。武器の火力を2倍にして損害種別を決定。損害は本体に適用される。
8	非常に効果的な一撃。通常どおり損害種別を決定した後、損害種別をシフト1。損害は本体に適用される。
9	装甲無視のダメージを与える。
10	致命的な一撃。メカニックは爆発炎上。事故の爆発と同じ効果。Gタイプメカニックには効果なし。

このとき、クリティカル攻撃を受けたメカニックを操縦しているキャラクターや、アクシデントを起こしたキャラクターは、ラックポイントを1ポイント消費することによって、メカニッククリティカル表やアクシデント表を決定するダイスを－1することが可能である。

■機動回避

メカニックタイプがバイクのメカニック、高速機動が可能なメカニック、サイバーリンク・システムを使用しているメカニック(戦車、Gタイプメカニックは除く)は、機動回避を試みることができる。

■格闘回避

基本的にメカニックは格闘回避をおこなうことができない。

■損傷適用

メカニックは、メカニック分類ごとに損傷部位表が存在する。該当するメカニックタイプの命中部位表を参照すること。

装甲
メカニックの装甲は本体に命中した時のみ有効である。

メカニック損傷表

部位	損傷種別	次ターンのダメージ修正	効果
本体	LW	＋10	特になし
	MW	＋10	特になし。修理費がフレーム価格の1／4かかる。
	HW	＋20	特になし。修理費がフレーム価格の1／2かかる。
	MO	＋30	移動不能。修理不可。走行中なら事故表を振ること。
パワープラント	LW	＋10	特になし
	MW	＋10	メカニックの【ACL】が1／2となる。修理費がパワープラント価格の1／4かかる。
	HW	＋20	メカニックの【ACL】が1／4となる。修理費がパワープラント価格の1／2かかる。
	MO	＋30	移動不能。修理不可。走行中なら事故表を振ること。
ドライブ	LW	＋10	特になし
	MW	＋10	メカニックの【REF】が1／2となる。〔メカニック〕スキルにSR1／2のロール修正。修理費がドライブ価格の1／4かかる。
	HW	＋20	メカニックの【REF】が1／2となる。〔メカニック〕スキルにSR1／4のロール修正。修理費がドライブ価格の1／2かかる。
	MO	＋30	移動不能。修理不可。走行中なら事故表を振ること。

ラリーカンパニー日誌：メカニック戦闘②

バンデットは意外にしつこく、バンデットBがブリザードに対し、ゲイボルグSMGで発砲した。

出目24で、バギーの命中部位表(P106)を参照した結果、本体に命中。SMGの火力は20(B)であるため、ダメージは44。

これに対し、ゲルハルトはまず機動回避を実行。サイバーリンクしているため、機動回避が可能なのだ。

〈ドライビング〉ロールの出目は12。最終ダメージは32(＝44－12)となった。

ブリザードはBタイプの火力に効果のある装甲を搭載しているため、損害適用フェイズで装甲効果が得られるかどうかの判定を行うことができる。しかしD10の結果は7。惜しくも装甲効果を得ることはできなかった。その結果、ダメージ32はそのまま本体に適用されることになる。

ブリザードの本体【SUV】はM。P368のチャートを参照した結果、本体にLWを負うこととなった……。

●損傷の決定

メカニックは、部位ごとに【SUV】が設定されている。基本戦闘ルールと同じ方法で損傷種別を求めること。損傷によるペナルティや修正はメカニック用のものを使用する。なお、KLはMOと同じとみなす。

●乗員への損傷

攻撃の結果、損傷部位が乗員となった場合、乗員の中の誰に命中したのかをランダムに決定した後、D10を振ってその乗員のどの部位に命中したかを決定すること。このとき、そのメカニックに乗っている人をすべてを対象にすること。したがって、通常の乗員席ではなく、貨物のTPを使用して乗っている人も対象となる。

なお、ダメージはメカニックを攻撃したときのダイスをそのまま使用する。

●兵装・貨物への損傷

攻撃の結果、損傷部位が兵装・貨物となった場合、その兵装や貨物に命中したのかをランダムに決定すること。このとき、貨物のTPを使用して乗っている人は対象とならない。

なお、この攻撃により1点でもダメージを受けた兵装・貨物は破壊されてしまう。

コンバットシェル戦闘ルール

コンバットシェルが戦闘に参加するにあたって、射撃をおこなう分には通常のメカニックの戦闘ルールをそのまま使用するが、一部コンバットシェル専用の戦闘ルールが存在する。

●コンバットシェルの【STR】

コンバットシェルは搭乗者の【STR】とは関係なく、固有の【STR】を持っている。

●コンバットシェルの装備

コンバットシェルはTPを使用した兵器や装備の他に、マニュピレータを搭載している場合に限って、I・II類、手持ち可能なIII・IV・VII・VIII類、V類、〈素手戦闘〉以外で使用するVI類を手に持って使用することができる。この場合のENCは、コンバットシェルの【STR】を使用する。

コンバットシェルは、手に持っているアイテムのENCの合計(ハードポイントに装備しているものは含まない)が[【STR】+10]までは、何らペナルティを受けずに移動することが可能である。ENCの合計が[【STR】+10]の2倍までのアイテムを持った場合は【MV】が1／2に、[【STR】+10]の4倍までアイテムを持った場合、【MV】が1／2になるのに加えて、さらにすべてのSRやARにSR1／2(AR1／2)のロール修正がかかるようになる。

ただし、これはあくまでも目安である。GMは持っているアイテムの大きさや形状、重さなどを加味し、これらの他にペナルティを与えてもよい。プレイヤーも、キャラクターがどの程度までアイテムが持てるかを常識の範囲で考え、GMの指示にしたがうこと。

●コンバットシェルによる格闘

コンバットシェルは人間に近いフォルムを持っているため、格闘戦および格闘回避が可能である。コンバットシェルが格闘を試みる場合、体当たりか、腕での殴打や格闘武器の使用のふたつに分類できる。

体当たりであるならば、“メカニック・アクション”の体当たりのルールを使って判定すること。

腕や、格闘武器による攻撃ならば、それぞれの武器などによるコンバットスキルを使用すること。ただし、以下の点が変更される。

①コンバットシェルは状況が許す限り、メカニックに対しても格闘が可能である。
②他のメカニックはコンバットシェルからの格闘に対して、機動回避を試みることができる(ただし、機動回避可能な場合のみ)。
③マニュピレーターの種類によっては格闘の結果、マニュピレーターが破損する可能性がある。P167のマニュピレーターの解説を参照すること。

●一斉発射

コンバットシェルは自機に搭載された同じ〔コンバット〕スキルで使用する複数の兵器を同じ目標に対して、1ターンで同時に発射することができる。ただし、ふたつの武器を同時に使用する場合はすべての武器にSR1／2、3つの武器を使用する場合はすべての武器にSR1／4のロール修正がかかる(以後、使用武器数が増えるごとに1／2される)。また、スキルが100%を越えていることによる火力ボーナスは受けることができない。

この攻撃の目標となった対象は、機動回避などが可能であればすべての攻撃に対して別々に回避をおこなうことができる。

命中箇所
メカニックで乗員がいない時に乗員に命中となった場合などは、本体に命中したことにする。

メカニックへの乗降
基本的に、戦闘時のメカニックへの乗降は2ターンとするが、メカニックによってはこれよりも短い時間で済んだり、より長い時間がかかる場合がある。くわしくはメカニック乗降時間表を参照すること。

メカニック乗降時間表

メカニックタイプ	乗降ターン
バイク	1ターン
コンバットシェル	3ターン
Gタイプメカニック	10~20ターン
その他のメカニック	2ターン

メカニック・オーダー

このセクションではメカニックのコンストラクションについて解説する。自由にパーツを組み合わせてのメカニックの作成。これは、MADシステムを採用している「メタルヘッド・マキシマム」の世界だからこそ可能なのだ。

メカニックの作成

オリジナルのメカニックを作成するビルドアップ、ひとつひとつのパーツそのものを個人の好みによって改造するチューンナップを合わせてメカニック・オーダーという。

●メカニック・オーダーの手順

メカニック・オーダーは、次の手順でおこなわれる。

①ボディを構成する基本的なパーツ(フレーム、パワープラント、ドライブ)を選び、組み合わせる。
②必要ならば①で選んだパーツをチューンナップする。
③武器やアクセサリーを選び、メカニックに搭載する。

●メカニック・オーダーの費用

メカニック・オーダーには、キャラクター自身がおこなう方法と、モーターショップを利用する方法の2種類がある。

キャラクターがビルドアップをおこなうためには〈チューン〉が70以上、チューンナップをおこなうためには〈チューン〉が80以上なければならない。

モーターショップを利用してビルドアップをおこなうと、メカニックの本体価格(ビルドアップ後)の半額の工費(部品代は別途請求される)が、チューンナップをおこなうと対象パーツの価格の2～4割程度の工費がかかる。

■ビルドアップ

ビルドアップとはフレーム、パワープラント、ドライブの3種のパーツを選んできて、組み立てることを意味する。チューンナップが個々のパーツの性能それ自体を独自に作り上げる(ターボユニットを増設したり、乗員数を減らしたり)ことであるのに対し、ビルドアップは最初から性能のいいパーツを取りつけるものであると解釈すればわかりやすいだろう。

ビルドアップで使わない、またはあまった市販完成メカニックのパーツは(新品に限り)それぞれ本体価格の30%の金額で引き取ってもらえる。

●ボディ構成パーツと役割

ボディを構成するパーツには、フレーム、パワープラント、ドライブの3種類がある。フレームとはメカニックの本体のことで、もっとも重要なパーツである。パワープラントはエンジン、ドライブとはタイヤ、キャタピラ、ホバーファンなど足まわりのパーツのことである。

イメージとしてはフレームにパワープランントを積み込み、ドライブを取りつけるという感じになる。

●フレーム

ビルドアップをするには、まず各モデルのフレームを入手しなければならない。フレームの種類としては各メカニックに4種類が用意されている。

フレーム(に限らずほかのパーツも)の変更では、構成している材質が変わるだけで、外見的なイメージやボディ形状が大きく変わることはない。

なお、フレームを強化することによって【SUV】がAよりもランクが下がったり、Zよりも上がるようなフレームを選択することはできない。

◆標準フレーム

市販完成品が使用しているタイプ。モデルによって材質はさまざまだが、スチール合金やFRP製であることが多い。

完成品を購入してそのまま使用するか、メーカーへの注文で入手する。フレームのみを購入するときの代金は、購入しようとするモデルの本体価格の50%の金額となる。なお、純正品なので、データは変更されない。

◆強化フレーム

メカニックに戦闘車両なみの強度をもたせるためのフレーム。クローム合金、タングステンなどの重合金からつくられており、頑強なうえに自重バランスが崩れないように絶妙な配慮がなされている。

大手モーターショップ、カスタムパーツ製造メーカーへの注文で入手できる。価格は購入モデル本体価格と同じ値段の強化フレームαと2倍価格の強化フレームβが存在する(どちらもフレームのみ)。

強化フレームには、メカニック本体の【SUV】を上昇させる効果があり、強化フレームαは【SUV】を1ランク、強化フレームβは【SUV】2ランク、上昇させる。

◆耐レーザーフレーム

合成樹脂、非燃ポリカーボン、フレクセラミックなど耐レーザー材質でつくられたフレーム。レーザーの高熱などに耐えることを第一に設計されているうえ、標準フレームと同等の耐衝撃性、耐久性を維持しているのが特徴。

大手モーターショップやカスタムパーツ製造メーカーへの注文で入手できる。価格は購入モデル本体価格の3倍(フレームのみ)。

耐レーザーフレームは、レーザー系兵器のダメージを軽減する。レーザーに攻撃された場合、メカニック本体の【SUV】を3ランク上昇させる。

◆軽量フレーム

市販完成品が使用しているタイプより軽量化を図ったフレーム。材質や強度を落とすことで、軽量化を実現している。

大手モーターショップやカスタムパーツ製造メーカーへの注文で入手できる。価格は購入モデル本体価格の2倍(フレームのみ)。

軽量化によって車体の強度は下がり、メカニック本体の【SUV】は1ランク低下してしまう。だが、軽量化によりダッシュ力は伸びて【ACL】は10%上昇する。

●パワープラント

パワープラントは購入時にもっとも熟考しなければならないパーツである。

パワープラントの種類は、使用する燃料によってわけられている。基本的には水素式、ガソリン式、電気式、ケミカル式の4種があり、さらにパワープラントそのもののサイズやパワーによって数ランクに分かれている。

◆水素式パワープラント

電気パワープラントではまかなえない大型メカニック、高出力を要するメカニック、ほとんどのMADメカニックにはこのパワープラントが標準搭載されている。水素化合合金から水素を取り出すクリーンな内燃機関で、現代の燃料電池の発展型といえるだろう。

燃料ユニットには水素化合合金のペレットが詰まっており、使用後は業者が回収してリサイクルしている。燃費はよく、パワーは満足できるレベルだが、ガソリン式パワープラントよりやや大ぶりだ。また、事故を起こすと、パワープラントが火を吹くことがある(といっても危険度はガソリン式パワープラントと同じくらいだろう)。

◆ガソリン式パワープラント

環境問題の深刻化で、ほとんど駆逐されたが、少数だけがカーマニアやプロ向けにヤミで製造されている。やはりマニア向けということで、パワーのみに重点をおいたパワープラントが主流といえる。燃費の悪さと燃料であるガソリンの入手が困難であるということは非常に頭の痛い問題だが、パワープラントとしての性能はもっともよいといえる。

しかし、ガソリン式パワープラントにはほかにも大きな問題点がある。どのシティでもガソリン式パワープラントの使用は法で規制されており、排気ガスを出して走っていると人々から白い目でみられ、ポリスに見つかると捕まって罰金をとられたり、パワープラントを没収されるのだ。だいたい、ガソリン車に乗るのは相当な趣味人かプロだけで、前者はカーマニアの金持ち、後者はハンターである。

◆電気式パワープラント

シティ内を走る一般車両は、だいたいこの

ケミカル式パワープラント
ケミカル式のパワープラントは、コンバットシェル系のメカニックのみで使用されおり、他のメカニックでは使用できない。

タイプのパワープラントを搭載している。バッテリーと高効率ソーラーパネルの併用によって実に経済的に作動し、また環境にも悪影響は与えない。サイズはコンパクトで、燃料費もごく安く、事故を起こしても発火することはない。まさに理想的なパワープラントといえるだろう。

しかし、ほかのパワープラントに比べ、どうしてもパワー不足は否めない。シティコミューター、大衆車のパワープラントとしては最適だが、プロの持ち物ではない。

◆ケミカル式パワープラント

コンバットシェルに採用されているパワープラント。ケミカルリンゲル式の人工筋肉を動かすためにリンゲル液を循環させるシステムである。リンゲル液を常にフルパワーで反応させる方式(効率は悪いが、高出力を維持できる)と高性能の浄化フィルターを装備する方式(効率よく、高出力を維持できる)があるが、コンバットシェルに積まれているパワープラントは前者を採用していることが多い。これは浄化システムが高価なためである。そのため、液交換時間の間隔は短く、稼働可能時間もだいたい24時間しかない。

その構造上、他のパワープラントと異なり、交換することはできない。せいぜい、リンゲル液を高品質のものにしたり、浄化フィルターをオプションとして搭載するなどの手段によって強化するしかない。

●パワープラントの取りつけ

搭載するパワープラントはメカニックのサイズや能力に見合ったものでなければならない。いくらハイパワーでもバイクのパワープラントでは戦車は動かないし、逆に戦車のパワープラントは大きすぎてバイクには搭載できない。メカニックとパワープラントのサイズの関係については、プラントルーム／ホイールベース表を参照すること。メカニックのスペース数値とパワープラントチャートのサイズが合致すれば搭載は可能である。ただし、コンバットシェルのパワープラントはケミカル式を使用しているため、交換することはできない。

パワープラントの換装によって変更されるメカニックのデータは【MV】【ACL】【TP】で、ほかに燃料の種類と使用量にも関係する。【MV】の増減は、基本データ(不整地でのMV)に対しておこなう。【TP】の数値変更については、兵装・装甲、貨物・乗客のどちらかひとつ、好きな方の数値を変更すること。【SUV】の数値変更はすべて【SUV】のランクの上下が書かれている。この結果、ランクがAよりも下がるか、Zよりも高くなった場合は、それぞれA、Zとする。

搭載を完了したら、チャートの指示にしたがってメカニックデータを変更する。ただし、パワープラントにさらにチューンナップをするつもりなら、変化率を書き留めておいて、チューンナップへすすむこと。

●ドライブ

ドライブが換装できるのはタイヤで走るメカニックの一部、ホバーメカニックに限られる。

タイヤ走行のMAD車両はすべてオフロードタイヤを標準装備している(そのほかの一般車両はラジアルタイヤを装備している)。このタイヤ換装によって得られる効果には2種類あり、ひとつはオンロード仕様のタイヤ(チャートのラジアルやスタッドレス、Wスリック)に換装することによる【MV】の増加、もうひとつはスペシャルタイヤ(ドライブ表のラジアル以外のタイヤすべて)によるメカニックアビリティの修正などの特典である。

ホバーメカニックは圧縮エアーを発生させるホバーファンを換装することで、メカニックアビリティの修正を得ることができる。

ドライブはパワープラントと同じようにメカニックによってサイズ差があり、見合ったものでないと取りつけることはできない。

タイヤ価格は1本当りの値段だが、原則としてすべてのタイヤを同じものに変えないと、所定の効果はあらわれない。ホバーファンはメカニックに応じて必要なだけのすべての装備のセット価格である。

取りつけを完了したら、ドライブ表の指示にしたがってメカニックデータを変更すること。

■チューンナップ

チューンナップは市販完成メカニック、または自らの手でビルドアップしたメカニックの各所(フレームとパワープラント)にさらに手を加えることを意味する。フレームに手を加えることで、【TP】のデータ数値の変更“兵装・装甲”と“貨物・乗員”の入れ替え、装甲効果値の入れ替え、乗員数変更などを、パワープラントに手を加えることで【MV】と【ACL】そして【DRV】の増加が可能である。ドライブ

にはチューンナップという概念はない。

●フレーム

フレームのチューンナップはあくまでデータの入れ替えのみをおこなうものである。これによってデータ数値が(ほかの部分の変更なしに)増えたり減ったりすることはありえない。

◆TPの変更

各メカニックの【TP】は"兵装・装甲"と"貨物・乗員"のふたつに分かれている。この数値はチューンナップによって、片方の数値がそのもともとの(完成市販タイプの)データの半分になるまで移し替えが可能である。メカニックの種類による差やペナルティはないが、10ポイントの数値を入れ替えるたびに$1,000の費用がかかる。また、どちらか片方が最初から0のメカについては移し替えを行なうことはできない。

◆装甲効果値の増強

各メカニックは、各部所の装甲効果値を上昇させることができる。メカニックの種類による差はないが、1ポイント上昇させるたびにメカニックの【REF】が1ポイントずつ減少する。逆に装甲効果値を1ポイント悪化させることで【REF】が1ポイントずつ上昇する。なお、装甲効果値の上限は9、最低値は1となる。上昇もしくは減少させた1ポイントごとに$5,000の費用がかかる。

◆乗員数の増減

乗員データに☆がついていないメカニックは、【TP】の"貨物・乗客"のポイントを使って、乗員座席を増設することができる。【TP】50ポイントを消費することで、座席数をひとつ増やすことができ、逆に座席数をひとつ潰して、【TP】を50ポイント増やすこともできる。座席数を減らす分には☆がついたメカニックでも可能だが、最低1座席(パイロットシート)は残さなければならない。座席をひとつ増設するには(新座席の値段も含めて)$2,000が必要になり、逆に座席をひとつ潰すには$1,000の費用がかかる。

◆ハードポイントの変更

コンバットシェルは、フレームをチューンナップすることでハードポイントを増加させることができる。ハードポイントを1ヶ所、追加するたびにメカニック本体の【SUV】が1ランク悪化する。ハードポイントを1ヶ所、減少させるたびにメカニック本体の【SUV】が1ランク上昇する。

▼パワープラント

パワープラントのチューンナップは水素式パワープラントとガソリン式パワープラントを対象にしている。電気パワープラントのチューンナップはいっさいできない。パワープラントに対するチューンナップは、パワープラントの命を削り、各所に職人的な技巧で改造を加えることで限界のギリギリ、もしくは限界を少し超えたところに持っていくことにある。

ただし、〈チューン〉のスキルが80以上でなければチューンナップをおこなうことはできない。またスキルが80ならば10%、90ならば20%までというように、スキルが10あがるごとに10%ずつ上昇させることができる。

また、+20%のチューンナップ後に、+40%のチューンをおこなっても元の値に+40%されるだけで、元の値の168%になるわけではない。

ただし、一度改造をおこなうたびにパワープラントの【SUV】が1ランク下がる。また、【SUV】がAよりも下がるようなチューンナップはできない。

チューンナップをモーターショップなどに頼む場合、チューンナップした%の合計と同じ値だけ工賃を取られる(パワープラントの価格は別)。たとえば10%のチューンをおこなったなら、本体価格の10%の工賃となる。

◆MVの上昇

チューンナップで最高速である【MV】を10%上昇させるごとに、【DRV】のランクがひとつ下がる。【DRV】がDよりも下がるようなチューンナップはできない。結局、最高速を上昇させると操作性は減少するのだ。

◆ACLの上昇

チューンナップで【ACL】を10%上昇させるごとに、最高速である【MV】が10%減少する。【ACL】が【MV】を越えるようなチューンナップはできない。これはギア比などの変更によって有効なパワーを引き出せるパワーバンドが異なってしまうためだ。

メカニックコレクション

コンバットシェル、戦車など、メカニックは戦場の花形であるといえる。そして、いかに強い戦士といえど、メカニックがなければ荒野を旅することはできない。ここではそれぞれのメカニックについて解説する。

バイク――Motercycle

バイクは走るためのマシンであり、やはり戦闘向きではない。安価で高速、小回りがきく反面、装備搭載については物足りず、ボディも脆弱であることは否めない。しかし戦闘だけが冒険ではないはずだ。軽快なバイクはさまざまな局面で大きな役割を果たすにちがいない。

基本的にバイクは2輪だが、22世紀の技術はモノバイクという1輪のバイクを誕生させた。その他、3輪のトライク、ホバーを使用したホバイクなど、バリエーションがいくつか存在する。

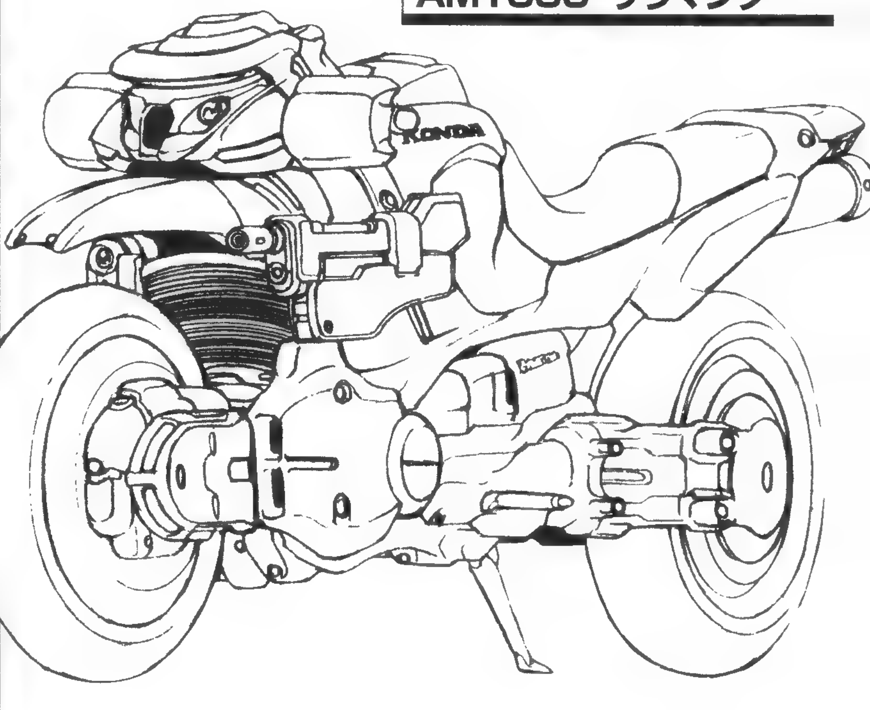
バイクは軽快さを追求したがゆえに、バギーのような安定感はない。通常、ライダーが行動不能になった時点で事故を起こしてしまう。そのため、サイバーリンクによる操作がおこなえない。また、バイクは例外的に、TPを消費せずにひとりの人間を乗員としてリアシートに載せることができる。

命中部位表

(1)2・3	本体
4	パワープラント
5・6	ドライブ
7	兵装・貨物
8・9(0)	乗員

コンダ
AM1000“サラマンダー”
タイプ：バイク
REF：17　STR：－
MV：80　DRV：A
ACL：40　BRK：50
TP：10(90)／0　乗員：1☆
SUV：H
装甲[全面一律]：A30/4(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント：1型標準(D)
ドライブ：V1型標準(C)
サイバーリンク：搭載不可
価格：$6,650($4,000)
兵装：LMG32(ハンギング)
装備：CSD
解説：バイクメーカーの老舗、コンダ社のロングセラー戦闘バイク。もともとはスポーツ用に開発されたマシンで、トータルバランスに優れている。価格的にも入手しやすいため、発売から10年以上経過した今でも、多くのハンターが愛用している。
LMGおよびCSDは、ボディの前部側面に設置されている。

AM1000“サラマンダー”



DMW

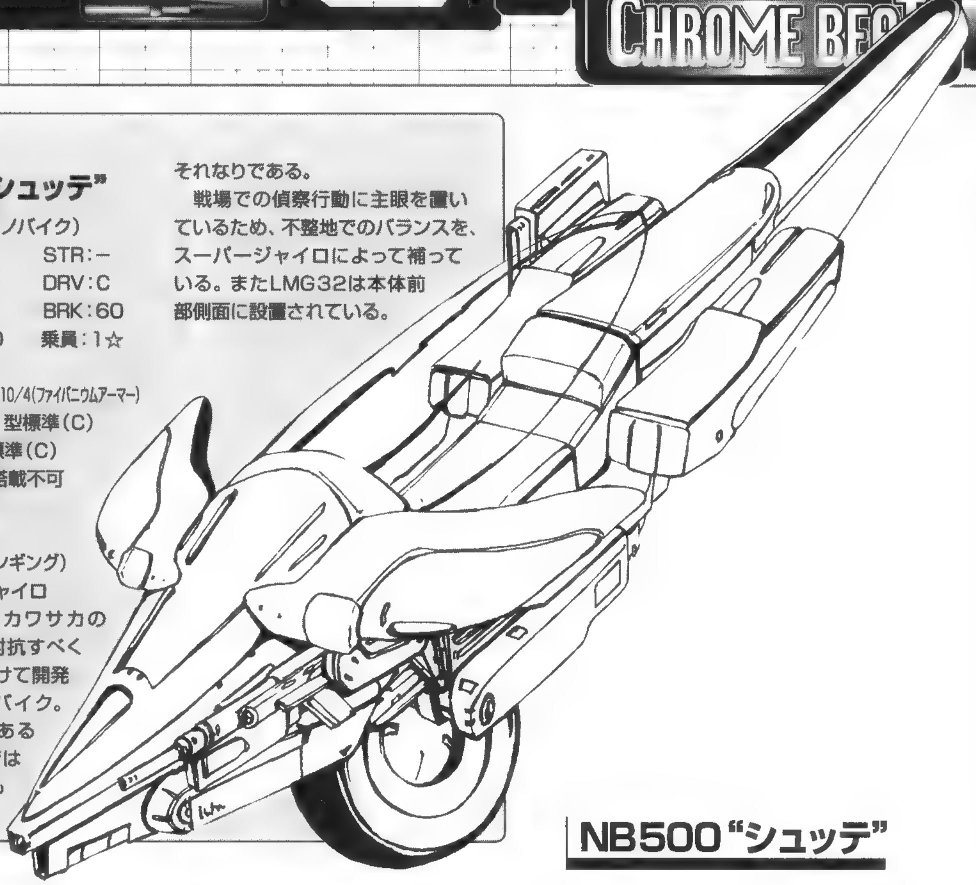
NB500“シュッテ”

タイプ：バイク（モノバイク）

REF：21	STR：−
MV：80	DRV：C
ACL：50	BRK：60
TP：46（80）／0	乗員：1☆
SUV：F	

装甲[全面一律]：A10/4（ファイバニウムアーマー）
パワープラント：1型標準（C）
ドライブ：V1型標準（C）
サイバーリンク：搭載不可
価格：$18,000（$12,000）
兵装：LMG32（ハンギング）
装備：スーパージャイロ
解説：DMWが、カワサカの“クラッカー”に対抗すべく10年の歳月をかけて開発した、新型モノバイク。その性能は現在あるモノバイクの中では最高だが、価格もそれなりである。

戦場での偵察行動に主眼を置いているため、不整地でのバランスを、スーパージャイロによって補っている。またLMG32は本体前部側面に設置されている。



NB500“シュッテ”

タマハ

BX1600“ヒサクニ”

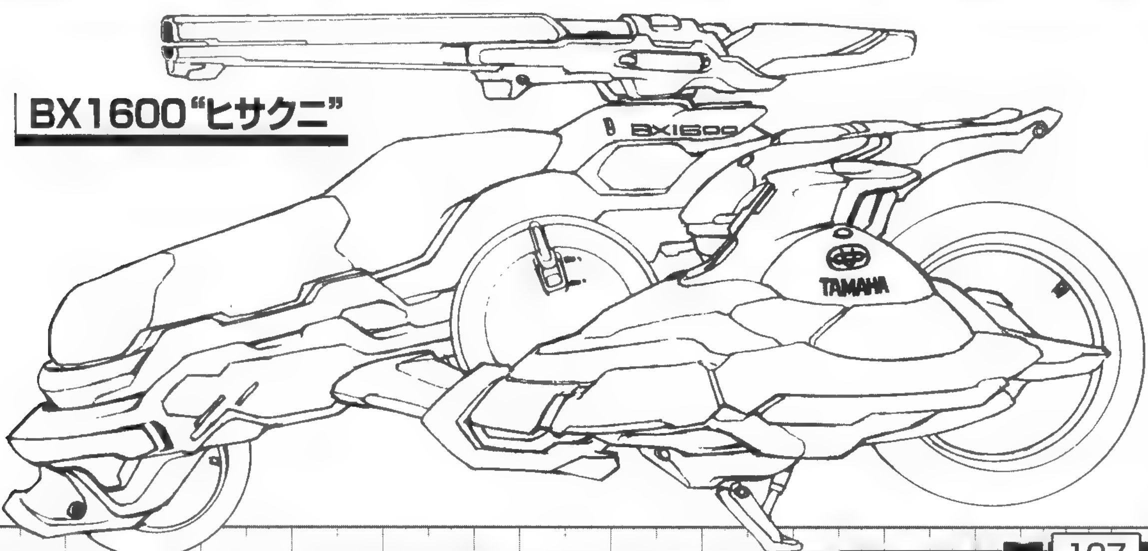
タイプ：バイク

REF：12	STR：−
MV：70	DRV：B
ACL：40	BRK：50
TP：35（200）／0	乗員：2☆
SUV：L	

装甲[全面一律]：A50/8（ファイバニウムアーマー）
パワープラント：1型標準（D）
ドライブ：V1型標準（E）
サイバーリンク：搭載不可
価格：$54,500（$20,000）
兵装：FN−HMG（ターレット）
装備：火器管制AI
解説：最新型の“2輪機動戦車”。“オサフネ”はほぼ完全な突撃型だが、こちらはターレットつきのヘビーマシンガンを標準装備し、さまざまな戦術に投入することが可能となっている。

また火器管制AIにより、もしドライバーが死亡してもガンナーが操縦を代わることで作戦行動を続けることが可能となっている。

BX1600“ヒサクニ”



カワサカ
AB400M"クラッカー"

タイプ:バイク(モノバイク)
REF:20 STR:－
MV 70 DRV C
ACL 50 BRK 60
TP:30(50)/0 乗員:1☆
SUV:E
装甲[全面一律]:A10/4(ファイバニウムアーマー)
パワープラント:1型標準(C)
ドライブ:V1型標準(C)
サイバーリンク:搭載不可
価格:$2,800($2,000)
兵装 なし
装備 なし
解説:DMW社で基礎設計がなされたが、10数年前に起きたカワサカの買収騒動のドサクサで、カワサカが製作販売をおこなったといういわくつきのモノバイクである。ただし、当時の設計図より低コスト重視でリファインされているため、面影はほとんどない。

とにかく安いのが売りで、駆け出しのハンターなどが購入することが多い。

サクソン
GT1200T"ディンゴ"

タイプ:バイク(トライク)
REF 15 STR:－
MV 60 DRV A
ACL 35 BRK 45
TP:76(120)/50 乗員:1☆
SUV:J
装甲[全面一律]:A10/7(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:1型標準(E)
ドライブ:V1型標準(E)
サイバーリンク:搭載可
価格:$8,200($6,000)
兵装:LMG32(プロップ)
装備:なし
解説:戦闘、軽い荷物の運搬と、さまざまな用途に使用できることで人気の高い3輪バイク(トライク)。貨物として(つまり、居住性を無視すれば)、人間ひとりを乗せることもできる。

このような用途の広さから、ハンター、特にハスラーからの人気が高い。

マシンガンはボディの後部に設置されている。

タマハ
BX1300"オサフネ"

タイプ:バイク
REF:14 STR:－
MV:60 DRV:B
ACL:40 BRK:50
TP:30(150)/0 乗員:2☆
SUV:M
装甲[全面一律]:A40/8(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:1型標準(D)
ドライブ:V1型標準(E)
サイバーリンク:搭載可
価格:$18,800($9,000)
兵装:7.62mmチェーンガン(バインド)
装備:なし
解説:"2輪機動戦車"というキャッチコピーで、市場に登場した戦闘バイク。強行偵察などに使用されることが多い。

防弾タンデムコクピットになっており、後部座席のガンナーが火器管制をおこなう。そのため、貨物スペースはない。

7.62mmチェーンガンが、本体後部に、かつ後ろ向きに取りつけられている。

ギラーロッシュ
HB"ベルマニャック"

タイプ:バイク(ホバイク)
REF:18 STR:－
MV:130 DRV:C
ACL:70 BRK:70
TP:20(40)/0 乗員:1☆
SUV:E
装甲[全面一律]:A10/4(チタン合金)
パワープラント:1型標準(C)
ドライブ:H1型標準(B)
サイバーリンク:搭載不可
価格:$29,000($17,000)
兵装:5.56mmミニガン(ハンギング)
装備 なし
解説:バイク型のホバーメカニック(ホバイク)。

速度、機動性に優れ、水上も走行可能である。

ただしバランス取りにある程度の熟練を要し、貨物スペースもないうえに値段も高い。そのため、注目度は高いが普及率は伸び悩んでいるのが現状である。

5.56mmミニガンは、本体の前部に取りつけられている。

カワサカ
UB400Z"エッジ"

タイプ:バイク
REF:13 STR:－
MV:140 DRV:C
ACL:70 BRK:30
TP:8(80)/0 乗員:1☆
SUV:E
装甲[全面一律]:A20/6(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:1型標準(D)
ドライブ:V1型標準(C)
サイバーリンク:搭載不可
価格:$8,900($6,000)
兵装:LMG32(ハンギング)
装備:ドラッグシュート
解説:スピードに主眼を置いて製作された戦闘バイク。

安定性にやや難があるが、それを補ってあまりある最高速度と加速性能を持っている。ただし、制動性能が高くないため急な減速が難しく、事故を起こしやすい(緊急用のドラッグシュートが付属されているが)。

ちなみにLMG32は本体側面に設置されている。

ギラーロッシュ
HBⅡ"ベルマニャックⅡ"

タイプ:バイク(ホバイク)
REF:19 STR:－
MV:140 DRV:B
ACL:70 BRK:70
TP:13(55)/0 乗員:1☆
SUV:E
装甲[全面一律]:A10/5(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:1型標準(C)
ドライブ:H1型標準(C)
サイバーリンク:搭載不可
価格:$47,400($34,000)
兵装:7.62mmミニガン(ハンギング)
装備:スーパージャイロ
解説:最新型ホバイク。車体の重量バランスを調節し、前作より高い安定性を得ることに成功した。さらに機体性能も向上しており、より幅広く運用することができるようになった。

しかし、その能力の代償として非常に高価であり、メカニックとしてはやはり脆弱な感は否めないため、扱うハンターは細心の注意を必要とされる。

タマハ
WO1300"ウォンバット"
タイプ:バイク(モノバイク)
REF:18 STR:-
MV:20 DRV:C
ACL:10 BRK:15
TP:20/5 乗員:1☆
SUV:D
装甲:なし
パワープラント:E1型標準(C)
ドライブ:N1型標準(C)
サイバーリンク:搭載不可
価格:$500
兵装:なし
装備:なし
解説:シティ内での移動用に開発されたモノバイク。標準装備されているタイヤはオンロード用なので、野外では走行させることができない。またパワープラントが電気式なため燃費が安く、多くの人たちの足として活躍している。
ハンターの中には、これを改造して利用している者もいるが、積載量がほとんどないので、戦闘には不向きである。

サクソン
SM100"スノーライト"
タイプ:バイク(スノーモビル)
REF:14 STR:-
MV:60 DRV:B
ACL:30 BRK:50
TP:20(60)/50 乗員:1
SUV:G
装甲[全面一律]:A20/5(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:1型標準(D)
ドライブ:専用キャタピラ(E)
サイバーリンク:搭載不可
価格:$4,400($4,000)
兵装:LMG32(ハンギング)
装備:なし
解説:サクソン社が開発した、戦闘用スノーモビル。
通常のバイクと違い、前輪部分がソリ、後輪が専用のキャタピラになっている。そのため、ドライブを別パーツに変更することはできない。
また雪上以外でも走行可能である。ただし、オンロードを走る場合は【REF】と【MV】が半分になってしまう。

コンダ
JS8000"ウィンデーネ"
タイプ:バイク(ジェットスキー)
REF:17 STR:-
MV:70 DRV:C
ACL:40 BRK:40
TP:20(60)/0 乗員:1☆
SUV:G
装甲[全面一律]:A20/4(ステンレス)
パワープラント:1型標準(D)
ドライブ:専用ドライブ(E)
サイバーリンク:搭載不可
価格:$7,080($5,000)
兵装:LMG32(ハンギング)
装備:なし
解説:一般に使われている水上バイク(ジェットスキー)を、戦闘用にリファインしたもの。水上以外では使用できず、専用の推進装置を使用しているため、ドライブを他のものに変更できない。
標準装備のLMGは、防水加工が施されている。追加で兵器、装備を搭載する場合は、防水加工を施す必要がある(兵器・装備の価格に+$50)。

ホバークラフト――Hovercraft

22世紀は、ホバークラフトの時代といっても過言ではない。
地形を選ばず、水面すら移動することのできるホバークラフトの技術は、非常に多くのメカニックに利用されている。
中でも戦闘ホバークラフトは、ホバーシステムの高機動性、高速性をうまく取り入れた軽戦闘メカニックである。兵装搭載能力はやや低いものの、デビューからかなりの数が出回ったため、割合に安価で、機動戦に適している。ホバータンクほど攻撃力はなく、バイクほどコンパクトではないという中途半端さがあり、明確な役割を持っていないという欠点である。
そのため、ホバーにしては控え目な走行性能を持っている。
しかしその性能が、極めて局地的な野戦において有効なこともある。明確な役割を有していないということは逆に、いかなる状況にも投入することができるということでもある。しかもホバークラフトは、そのような千差万別の用途に使用されるには、充分すぎるほどのスペックを持っているのである。
また、極めて珍しい例として、ホバーリムジンがある。悪路による影響を受けずに、スムーズに走れるホバークラフトの特性を贅沢に利用したメカニックであるといえる(シティ内の道路は舗装されているため、普通の車でも揺れはないのだが)。

命中部位表

(1)2~4	本体
5・6	パワープラント
7	ドライブ
8	兵装・貨物
9(0)	乗員

ベントラー
UF"アダムスキー"
タイプ:ホバークラフト(戦闘ホバー)
REF:17 STR:-
MV:100 DRV:B
ACL:50 BRK:40
TP:30(100)/80 乗員:1☆
SUV:I
装甲[全面一律]:A30/5(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:2型標準(C)
ドライブ:H2型標準(C)
サイバーリンク:搭載不可
価格:$8,300($6,000)
兵装:L86ライトマシンガン(ハンギング)×2
装備:なし
解説:ひとり乗り用の戦闘ホバークラフト。非常にコンパクトなつくりが特徴である。
あまりに低価格であるため、発売当初は欠陥商品でないかと疑われていたが、「戦闘ホバークラフトといえば"アダムスキー"」といわれるほど、ハンターから信頼を集めている。しかし現在では、積載量の面で物足りなさを唱える者も少なくない。

ベントラー
UG“アーノルド”

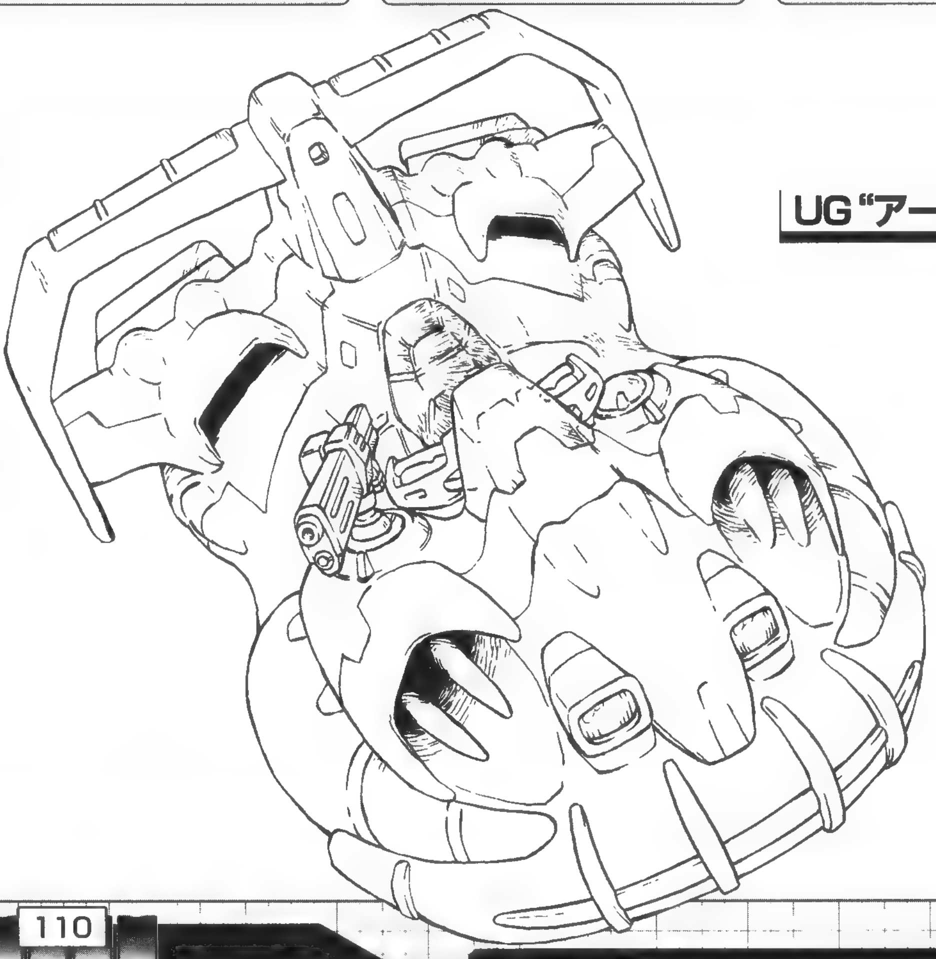
タイプ:ホバークラフト(戦闘ホバー)
REF:16 STR:−
MV:100 DRV:A
ACL:50 BRK:40
TP:26(150)/90 乗員:1☆
SUV:I
装甲[全面一律]:A40/5(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:2型標準(D)
ドライブ:H2型標準(D)
サイバーリンク:搭載不可
価格:$11,800($8,000)
兵装:LMG32(ハンギング)
装備:なし
解説:ベントラー社が最近発表した、新型の戦闘用ホバークラフト。“アダムスキー”の後継機種。
　積載量を大幅に増加したほか、安定性を確保するためにホバーの底面にボール状のミニタイヤを設置し、走行中に底面が地面に接触しても問題のないようなつくりにしてある。
　もちろん価格は低め。

オーデル
BHC-300“シュリケン”

タイプ:ホバークラフト(戦闘ホバー)
REF:15 STR:−
MV:90 DRV:B
ACL:40 BRK:40
TP:46(150)/150 乗員:2☆
SUV:M
装甲[全面一律]:A40/5(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:2型標準(C)
ドライブ:H2型標準(D)
サイバーリンク:搭載可
価格:$15,800($10,000)
兵装:LMG32(ターレット)
装備:なし
解説:大手メーカー、オーデル社が製作した戦闘ホバークラフト。
　オーデルはいち早く戦闘ホバークラフト市場に乗り出しており、10年以上経過した今でも好評を博している。
　かつてはベントラー社の“アダムスキー”がトップシェアであったが、積載量のニーズが求められる最近は、この“シュリケン”が市場を席巻しつつある。

メルセダス=フェンツ
9000SE“ホバーリムジン”

タイプ:ホバークラフト
REF:10 STR:−
MV:80 DRV:S
ACL:40 BRK:40
TP:0(350)/0 乗員:5☆
SUV:G
装甲[全面一律]:A100/9(ファイバニウムアーマー)
パワープラント:2型標準(D)
ドライブ:H2型標準(D)
サイバーリンク:搭載可
価格:$420,500($400,000)
兵装:なし
装備:ハイブリッド防弾ガラス
　　　エレキ=シールド
解説:メルセダス社が誇る、VIP用の超高級ホバーリムジン。
　戦闘車両に負けないほどの防御力を持ちながら、無骨さをまったく見せないスタイルをしている。安定性もホバーの中では最高で、乗員はゆれをまったく感じず、エンジン音もほとんど聞こえない。特注品なので、基本的には購入できない。



UG“アーノルド”

ガンドッグ——Gundog

武装プラットホームに鳥型の脚がついているというガンドッグほど、ユニークな形状をしたメカニックは人類史上なかったであろう。障害物をものともしない利点を持つ脚(歩行)は、速度にさえ目をつぶれば究極の推進システムである。この利点を活かしているガンドッグは、コンバットシェルよりも高い積載能力と、インセクターを上回る機動性を持つ、野戦向け戦闘メカニックである。

ただし居住性は極めて悪く、初心者が乗り物酔いをしなかったという記録は、ガンドッグの浅い歴史の中で今のところまったくない。

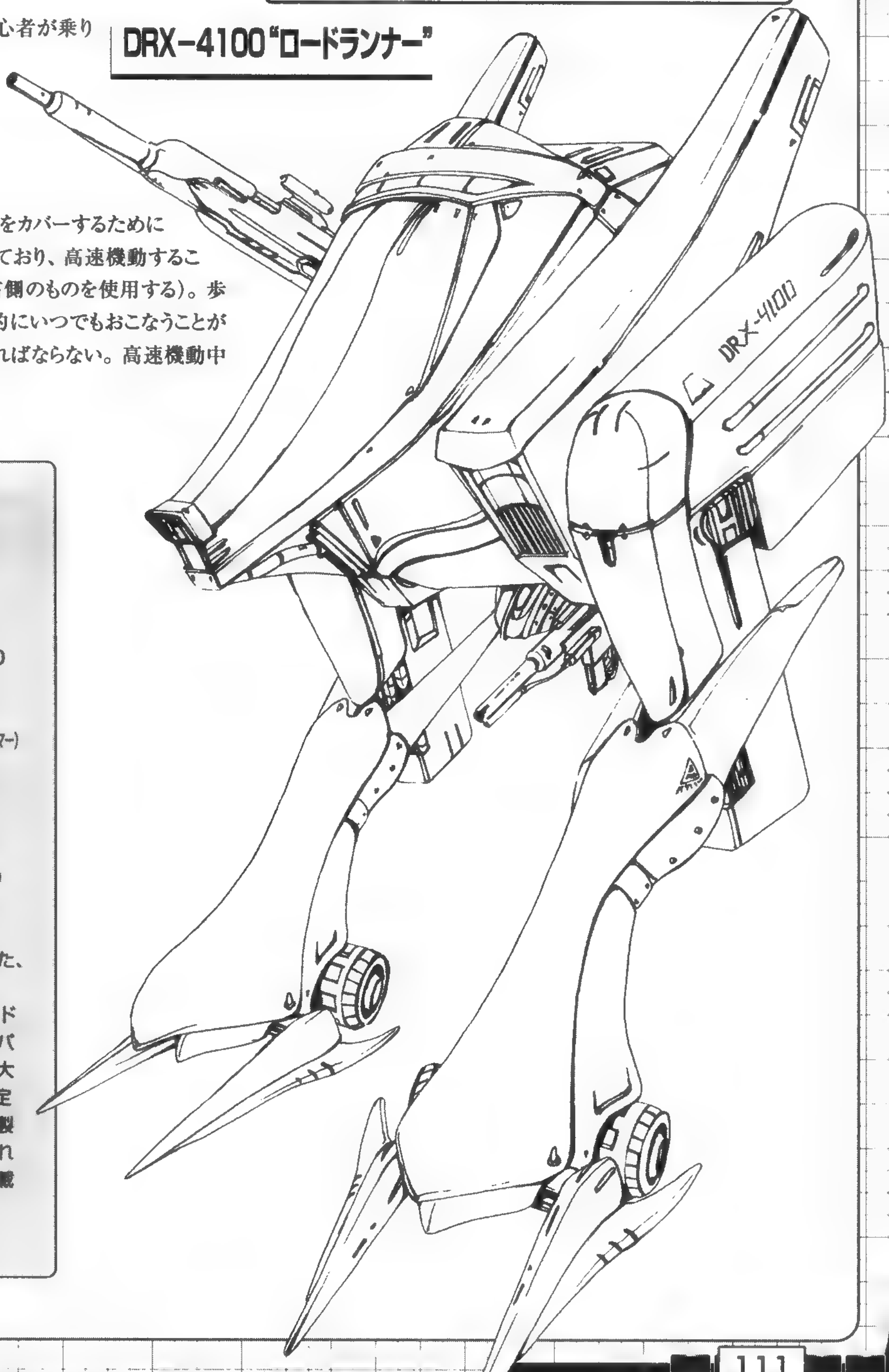
命中部位表

(1)2〜4	本体
5	パワープラント
6･7･8	ドライブ
9(0)	兵装･貨物

・高速機動

ガンドッグの脚部には、足の遅さをカバーするために専用のダッシュローラーが装備されており、高速機動することができる(【REF】などの数値は右側のものを使用する)。歩行とダッシュとの切り替えは、基本的にいつでもおこなうことができる。ただし、【SPD】が0でなければならない。高速機動中は、機動回避ができる。

DRX-4100"ロードランナー"



グリフィス
DRX-4100"ロードランナー"
タイプ:ガンドッグ
REF:8/24　STR:−
MV:4/40　DRV:D
ACL:4/40　BRK:4/10
TP:0(180)/0 乗員:1☆
SUV:J
装甲[全面一律]:A50/7(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:3型標準(H)
ドライブ:専用歩行システム(H)
サイバーリンク:搭載可
価格:$41,500($21,000)
兵装:5.56mmミニガン(バインド)
　　FN−HMG(バインド)
装備:なし
解説:グリフィス社が最近発表した、高機動型ガンドッグ。
　機動力においては、他のガンドッグの追随を許さない。しかしパイロットにかかる負担は極めて大きく、安定性は非常に悪い(安定性の悪さにおいて、グリフィス製ガンドッグは定評があるが、それを上回る悪さである)。また積載量も少ない。

IMI
JH92“チキンヘッド”

タイプ:ガンドッグ
REF:8/24　STR:−
MV:3/30　DRV:C
ACL:3/30　BRK:3/10
TP:80(200)/0　乗員:1☆
SUV:K
装甲[全面一律]:A50/7(ステンレス)
パワープラント:3型標準(G)
ドライブ:専用ドライブ(J)
サイバーリンク:搭載可
価格:$26,700($14,500)
兵装:5.56mmミニガン(バインド)
装備:なし
解説:マキシム社“シューターダック”の設計技師が、IMIに引き抜かれて製作したという、いわくつきのガンドッグ。“チキンヘッド”は“シューターダック”より$500安いだけのコピーモデルであり、一時期は訴訟沙汰になったが、生産中止することなく両社は和解。その後、売り上げの伸び悩んだ“シューターダック”のほうが市場から消えることとなった。

グリフィス
DRX-3200“トップヘビー”

タイプ:ガンドッグ
REF:7/21　STR:−
MV:3/30　DRV:C
ACL:3/30　BRK:3/10
TP:50(250)/50　乗員:1☆
SUV:L
装甲[全面一律]:A70/7(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:3型標準(H)
ドライブ:専用ドライブ(J)
サイバーリンク:搭載可
価格:$32,900($19,000)
兵装:FN-HMG(ターレット)
装備:なし
解説:ガンドッグはいわくつきのものが多いが、“トップヘビー”はガンドッグの居住性の悪さを世に知らしめたことで有名。
　ガンドッグ開発では後発になるグリフィス社は、“トップヘビー”発表の際にわざ警備を薄くし、テロリストに盗ませた。しかし犯人は、あまりの乗り心地の悪さに5分と経たず酔ってしまい、あえなく御用となってしまったのである。

マキシム
GDF101“トロンブル”

タイプ:ガンドッグ
REF:8/24　STR:−
MV:3/30　DRV:A
ACL:3/30　BRK:3/10
TP:70(300)/0　乗員:2☆
SUV:L
装甲[全面一律]:A100/7(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:3型標準(H)
ドライブ:専用ドライブ(K)
サイバーリンク:搭載可
価格:$47,000($25,000)
兵装:20mmキャノン(ターレット)
装備:なし
解説:“チキンヘッド”問題において、和解金を得たが結果的に販売競争に負けたマキシム社が、10年の沈黙ののちに発表したガンドッグのニューモデル。
　今までのガンドッグとくらべてサイズがひとまわり大きく、安定性が高いのが特徴である。また、ガンナー用シートが設けられており、火器管制を人間の手で行えるようになっている。

ポケットタンク——Pocket-tank

　ポケットタンクは、一般的には戦車を極限まで小型化したメカニックのように思われている。
　しかしそれは間違いである。基本思想、構造ともに戦車とはまったく異なる流れをくむものなのだ。
　思想的には、コンバットシェルをはじめとする個人用戦闘ポッドと同じラインである。
　コンバットシェル、ガンポッドなどのメカニックには、(単体での)長距離移動や長期間の作戦活動に不向きである、パイロットへの負担があまりに大きいため稼動時間が極端に短い、特殊な歩行システムを使用しているためメンテナンスが難しいなどといった問題点がある(もっとも、適所に投入すれば、そのような問題を補ってあまりある戦闘能力を発揮するわけだが)。
　ポケットタンクはそれらの問題をクリアすべく、あえて人型へのこだわりを捨てた。そして悪路に対応すべく、キャタピラに等しい能力を持つ独自の車輪システムを搭載し、現在のようなフォルムが完成したのである。
　しかし、ひとつ大きな誤算があった。それは、サイズの問題である。
　コンパクトサイズを前提にしている以上、居住性のよさ、貨物スペースの大きさにはどうしても限界が生じてしまう。居住性が悪ければパイロットに負担がかかり、貨物スペースが低ければ弾薬や燃料などを運ぶことはできない。
　結果として、局地戦用メカニックとしての位置づけから脱却することはできなかった。コンバットシェルあたりと一線を画す特徴としては、小回りがきくうえにスピードがあるため、野戦より市街戦のほうが本領を発揮できるというところ。足が速く小回りのきくメカニックといえばバイクだが、それとくらべればはるかに頑丈で、多数の武装を施すことが可能である。
　価格的にも兵装の搭載量も、コンバットシェルやガンドッグと大きな差はない。そのためどちらを使用するかは、(作戦における)シチュエーションか、あるいは好みの問題となっている。

命中部位表

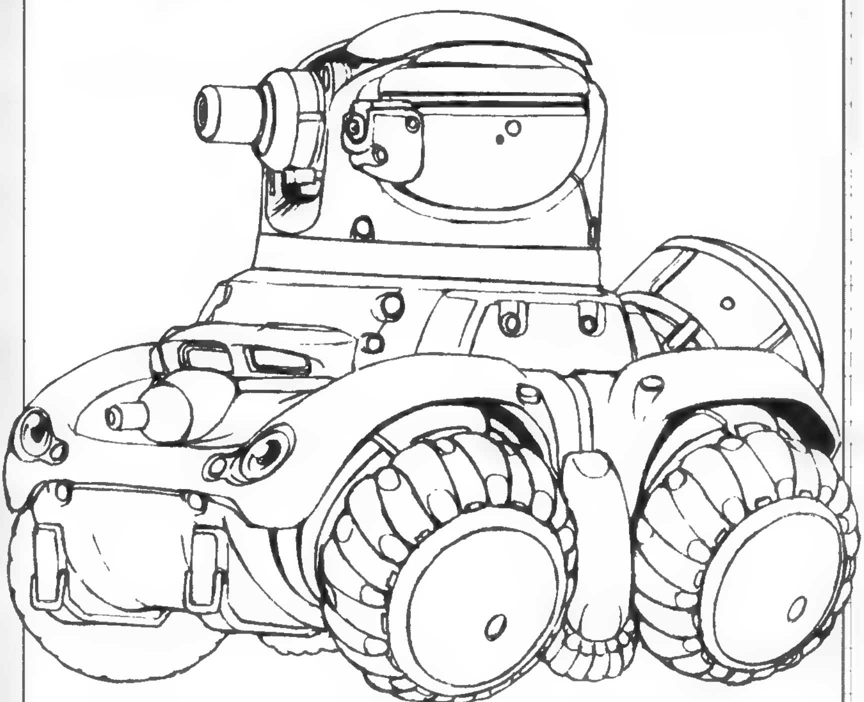
(1)2〜4	本体
5・6	パワープラント
7・8	ドライブ
9(0)	兵装・貨物

北京電脳公司
参式“海拉爾(ハイラル)”
タイプ:ポケットタンク
REF:16/8　STR:−
MV:50/25　DRV:B
ACL:40/20　BRK:50/25
TP:0(300)/50　乗員:2
SUV:M
装甲[全面一律]:A50/7(チタン合金)
パワープラント:2型標準(G)
ドライブ:専用ドライブ(G)
サイバーリンク:搭載可
価格:$60,800($35,000)
兵装:20mmキャノン(ハウジング/旋回可能)
装備:なし
解説:水陸両用ポケットタンクで、水深10mまで潜行可能。水面に浮上もできる。

ただし水中(水上)では、【REF】【MV】【ACL】【BRK】が半分になり、潜水可能なのは1時間までである。

また水中にいる間は武器を収容しなければならない(ハウジングでない兵装は24時間使用不能になる)が、水面なら武器を使用可能。

参式“海拉爾(ハイラル)”



巻菱重工
PT−50BV“オクトボール”
タイプ:ポケットタンク
REF:20　STR:−
MV:80　DRV:B
ACL:50　BRK:50
TP:26(250)/0　乗員:2
SUV:M
装甲[全面一律]:A100/7(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:2型標準(B)
ドライブ:専用ドライブ(G)
サイバーリンク:搭載可
価格:$22,000($15,000)
兵装:LMG32(ターレット)
装備:なし
解説:極めて標準的なポケットタンク。ポケットタンクがどのような兵器かがひと目でわかるデザインをしている。

小さなボディに高出力のエンジンを搭載し、オフロードにおいてバイク並みの機動力と移動力を持ち、そして装甲車に匹敵する頑丈さを誇る。局地戦に使用するのが普通だが、機体性能が高いので使い勝手はよい。

北京電脳公司
零式“冠軍牌(チャンピオン)”
タイプ:ポケットタンク
REF:16　STR:−
MV:60　DRV:B
ACL:40　BRK:50
TP:40(300)/80　乗員:2
SUV:P
装甲[全面一律]:A100/8(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:2型標準(F)
ドライブ:専用ドライブ(H)
サイバーリンク:搭載可
価格:$44,000($22,000)
兵装:20mmキャノン(ターレット)
装備:なし
解説:北京電脳公司が、メーカーの威信をかけて世に送り出したポケットタンク。

汎用性を追求したため“オクトボール”あたりとくらべて大型化しているが、兵装、装甲、貨物などバランスよく仕上がっており、いまだに新品が売れ続けている。

“冠軍牌”の成功により、北京電脳公司は名実ともに極東エリアにおけるトップ企業となった。

巻菱重工
PT−80LM“ランドマンタ”
タイプ:ポケットタンク
REF:21　STR:−
MV:90　DRV:A
ACL:60　BRK:60
TP:0(200)/0　乗員:1
SUV:M
装甲[全面一律]:A80/8(ファイバニウムアーマー)
パワープラント:2型標準(F)
ドライブ:専用ドライブ(H)
サイバーリンク:搭載可
価格:$51,400($30,000)
兵装:7.62mmチェーンガン(ターレット)
装備:なし
解説:巻菱重工が最近発売した、新型ポケットタンク。

ポケットタンクを、さらにコンパクト化しようとした結果、平べったいエイのような姿になった。このためパイロットは腹這いで乗り込まねばならず、居住性の悪さはガンドッグなどよりもはるかに悪い。

しかし奇抜なデザインがマニアに大受けし、意外に需要は高い。

シェルキャリア――Shell-carrier

コンバットシェルは、個人戦闘メカニックとしてはかなりの戦闘力を持っているが、稼働時間が短く、長距離の移動には向いていない。シェルキャリアは、この問題を解決すべく開発された、専用のハーフトラック兼移動メンテナンスベッドである。

・シェルキャリアへの攻撃

シェルキャリアを攻撃する場合、コンバットシェルを搭載していなければ、通常どおりに命中部位表を参照して命中部位を決定する。

コンバットシェルを搭載している場合は、まずシェルキャリアを狙うかコンバットシェル（複数あればそのどれか）を狙うのかを、宣言フェイズに決定する。以後、命中部位決定はそれぞれのものを使用する。またこのとき、コンバットシェルはシェルキャリアの装甲効果を得ることができる。

・コンバットシェルへの搭乗

通常、シェルキャリアに搭載しているコンバットシェルに搭乗するためには、まずシェルキャリアから降りなければならない。

そのため、シェルキャリアから降りる～コンバットシェルに搭乗するという一連の行動は、（戦闘中なら）5ターンほどかかることになる。逆も同じである。

「シェルキャリアに乗ったままコンバットシェルに搭乗できる」と明記されているものは、コンバットシェルへの乗降時間のみかかる（基本的に3ターン）。

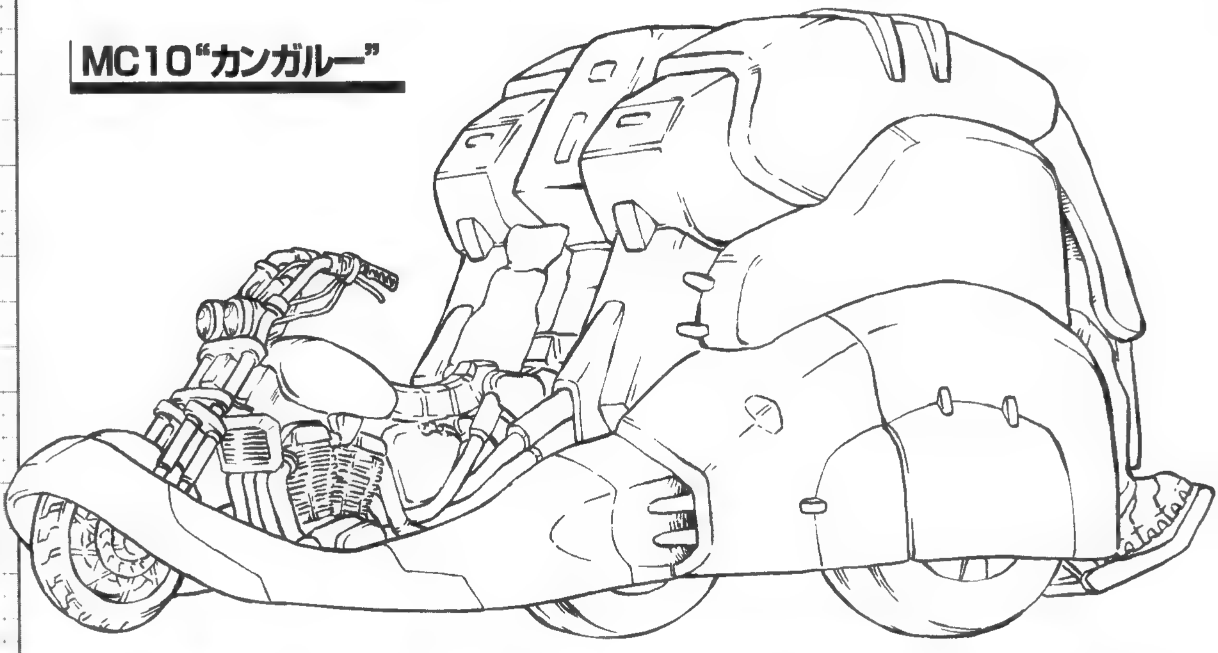
命中部位表

(1)2～5	本体
6	パワープラント
7	ドライブ
8	兵装・貨物
9(0)	乗員

ハマー
MC10“カンガルー”
タイプ：シェルキャリア（3輪）
REF：4　STR：－
MV：30　DRV：B
ACL：15　BRK：30
TP：0(100)／100　乗員：1☆
SUV：J
装甲［全面一律］：A50／4（ステンレス）
パワープラント：3型標準(G)
ドライブ：V2型標準(G)
サイバーリンク：搭載不可
価格：$5,200($5,000)
兵装：なし
装備：なし
解説：バイク型のメカニックにコンバットシェル搭載用のラックを取りつけた、最も標準的といえるシェルキャリア。

コンバットシェルの進化に伴い、“カンガルー”に搭載できない機種も現れるようになったが、最近のマイナーチェンジですべてのコンバットシェルに対応することが可能となった。また、簡単なメンテナンスをおこなうことができる。

MC10“カンガルー”



ザルツハイム
SCL“マザーグース”
タイプ:シェルキャリア(キャタピラ)
REF:2　STR:−
MV:25　DRV:B
ACL:10　BRK:25
TP:0(120)/200 乗員:2☆
SUV:M
装甲[全面一律]:A60/4(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:3型標準(G)
ドライブ:専用キャタピラ(G)
サイバーリンク:搭載可
価格:$8,200($7,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:コンバットシェルを2機まで搭載できるシェルキャリア。ただし重(可変)コンバットシェルは搭載できない。

ドライブが専用のキャタピラになっており、他の部品に換装することは不可能である。

RAFTや可変コンバットシェルの登場によりいずれ消え去ると見込まれていたが、低価格のため意外に需要は多い。

ハマー
MC11“ブラックキャット”
タイプ:シェルキャリア(4輪)
REF:6　STR:−
MV:40　DRV:B
ACL:20　BRK:30
TP:0(60)/250　乗員:2☆
SUV:J
装甲[全面一律]:A30/4(ステンレス)
パワープラント:3型標準(G)
ドライブ:V2型標準(G)
サイバーリンク:搭載不可
価格:$6,620($6,500)
兵装:なし
装備:なし
解説:“カンガルー”の上位機種で、重コンバットシェルを搭載可能にしたシェルキャリア。標準型コンバットシェルなら、2機まで搭載することが可能である。

コンバットシェルのパイロットが単独(最大2名)で運用することを前提に、兵装スペースより貨物スペースを大きく取ってある。これは、メンテナンス器具や弾薬、日用品などを大量に積むため。

ザルツハイム
SCL“キャットクレイドル”
タイプ:シェルキャリア(4輪)
REF:4　STR:−
MV:30　DRV:B
ACL:20　BRK:30
TP:0(120)/250 乗員:2☆
SUV:M
装甲[全面一律]:A50/4(ステンレス)
パワープラント:3型標準(G)
ドライブ:V2型標準(G)
サイバーリンク:搭載可
価格:$9,400($8,500)
兵装:なし
装備:偽装シート
解説:“ブラックキャット”の対抗商品としてザルツハイム社が世に送り出したシェルキャリア。

重コンバットシェルなら1機、標準型コンバットシェルなら2機まで搭載し、さらに弾薬などの貨物を乗せることができる。

しかも、操縦席から直接コンバットシェルまで移動でき、(他にドライバーがいれば)移動しながら乗り込むこともできる。

バギー——Buggy

バギーは、バイクと並んで最も標準的なメカニックである。

走行性能がそこそこ高く、バイクにくらべてはるかに積載量が多い。そのためより多くの武装を施すことができる。

バイクにくらべて有利なポイントはやはり乗員数で、ハンターチームの活動拠点とするのに最適であるといえる。もしランドブラスターがひとりで運び屋をやっている場合であっても、荷物だけでなく依頼人まで運ぶことが可能となる。

居住性も悪くはないため、シティもしくはタウン間の旅に充分耐えうることができる。

最大の欠点は、基本思想が戦闘を前提としていないため、構造的にさほど頑丈ではなく、搭載できる武装にどうしても限界が生じてしまうというところか。したがって、戦闘のみに投入することを考えるならば、装甲車やその他の戦闘メカニックのほうがはるかに有利である。

逆に最大の長所は、極めて高いコストパフォーマンスを有するということである。乗員数、積載量などを考慮に入れれば、バイクよりも高いことがわかるはずだ。パワープラントやドライブに特別なシステムを使っているわけではないため、うまくチューンアップを施せば満足のいくマシンに仕上がるだろう。

また、特に明記されていない限り、バギーは4輪である。

命中部位表

(1)2~4	本体
5	パワープラント
6	ドライブ
7·8	兵装·貨物
9(0)	乗員

XAX
BU505-2“ライトニング”
タイプ:バギー(戦闘バギー)
REF:8　STR:−
MV:50　DRV:D
ACL:30　BRK:50
TP:100(300)/120乗員:4☆
SUV:N
装甲[全面一律]:A90/6(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:3型標準(E)
ドライブ:標準(E)
サイバーリンク:搭載可
価格:$17,800($10,000)
兵装:7.62mmチェーンガン(ハンギング)
装備:なし
解説:戦闘車両メーカーのXAX社が開発した、低価格戦闘バギー。発売当初からエンジンメーカーとの提携がうまくいっておらず、他にくらべて最高速度が低いうえに、操作性もよくない。

しかし兵装、貨物などの積載量の面では“ブッシュランナー”を上回っており、こちらの“ライトニング”を選択するハンターも少なくない。

ローテス
405CX"イダテン"

タイプ:バギー(戦闘バギー)
REF:12　STR:－
MV:55　DRV:A
ACL:30　BRK:50
TP:16(300)/50 乗員:2☆
SUV:K
装甲[全面一律]:A80/7(ハイ＝チョバムアーマー)
パワープラント:3型標準(E)
ドライブ:標準(E)
サイバーリンク:搭載可
価格:$19,600($13,000)
兵装:FN－HMG(ターレット)
装備:なし
解説:戦闘的なデザインを追求したバギー。ドライバー、ガンナーのシートをタンデムに配置している。傑出した速度や装甲を持っているわけではないが、安定性には定評がある。
　ガンナーシートはターレットにあわせて360度回転することができる。また、防水キャノピーがついているため、水深2mまでなら走行することができる。

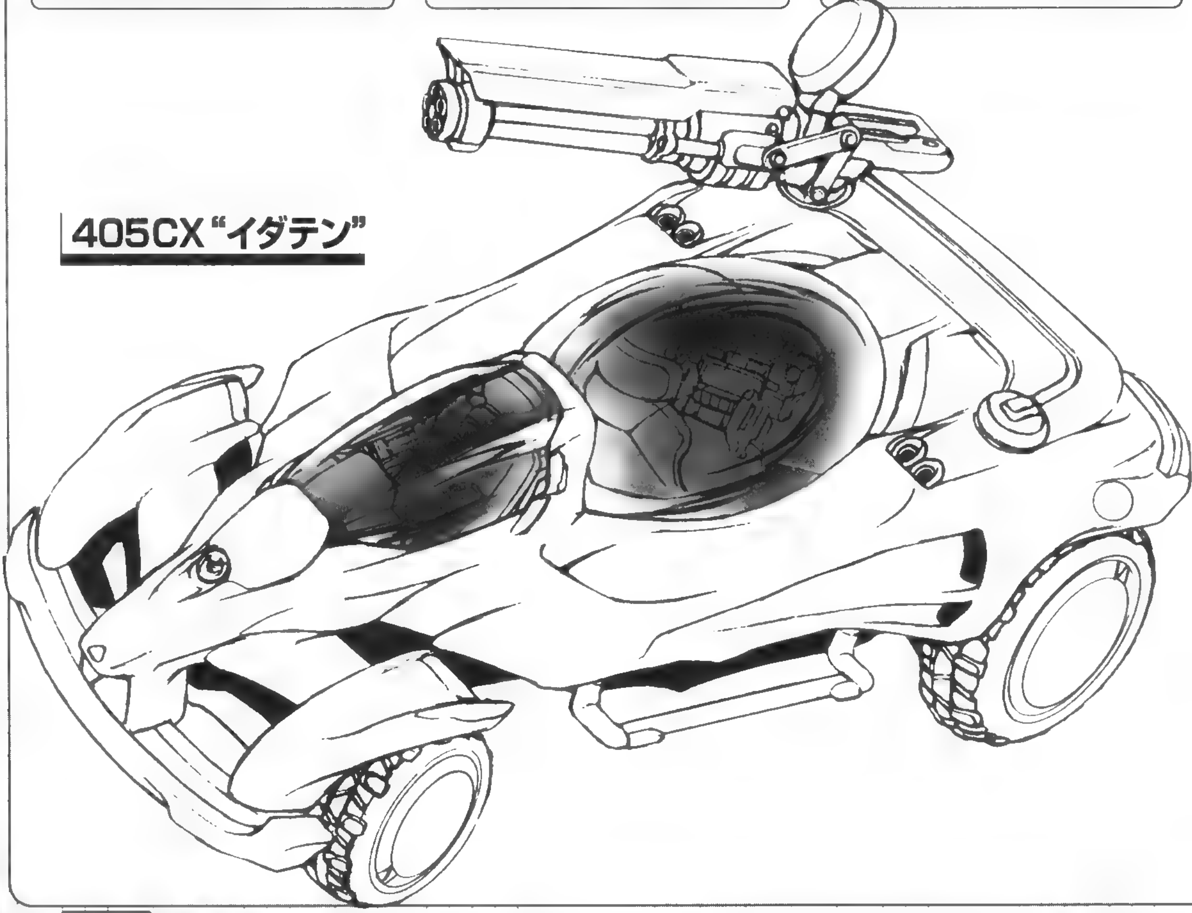
GAZ
88A"ラタ"

タイプ:バギー(戦闘バギー)
REF:7　STR:－
MV:45　DRV:B
ACL:25　BRK:30
TP:100(200)/80　乗員:2☆
SUV:J
装甲[全面一律]:A50/7(ステンレス)
パワープラント:3型標準(C)
ドライブ:標準(C)
サイバーリンク:搭載可
価格:$5,200($5,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:主に偵察用として使用される戦闘バギー(どちらかといえばジープだが)。
　性能的に傑出した部分はなく、さりとて使い物にならないほど悪い品ではない。とにかく安いのが特徴で、乗り捨てることを考慮して購入するハンターも決して少なくない。
　また積載量がそこそこあり、意外に重宝するバギーである。

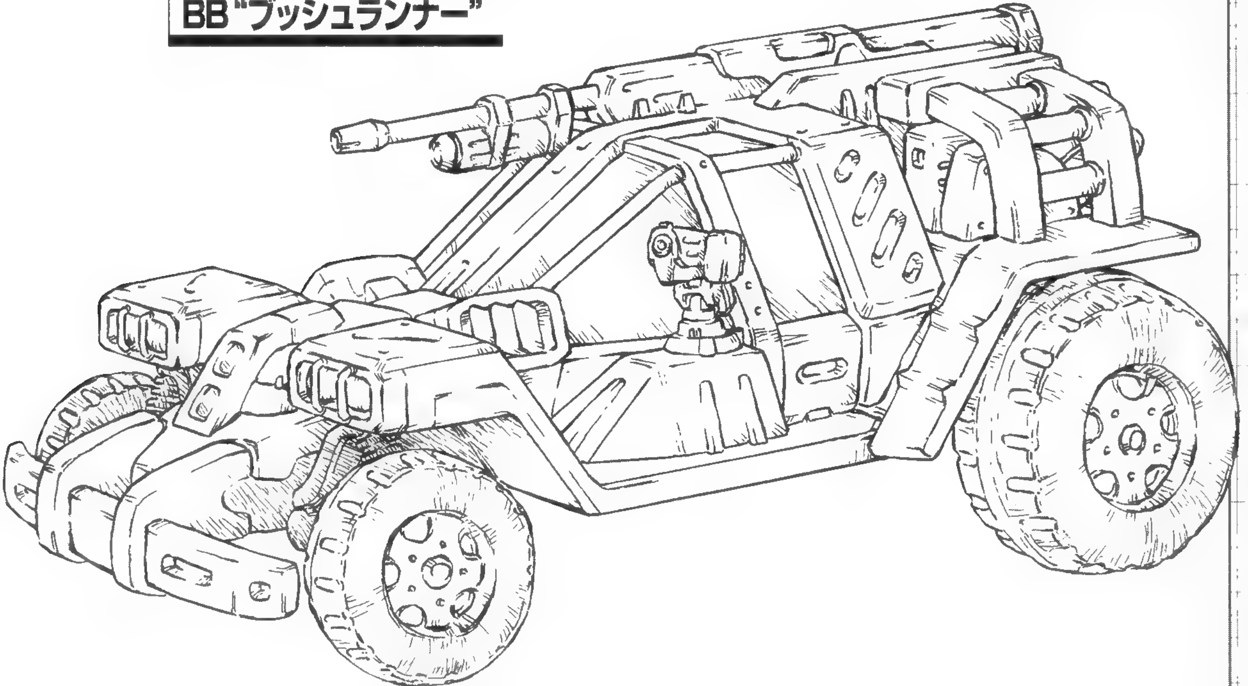
アスラーダ
MAX7"サンダーフォックス"

タイプ:バギー(戦闘バギー)
REF:13　STR:－
MV:70　DRV:S
ACL:40　BRK:70
TP:110(350)/150乗員:2☆
SUV:F
装甲[全面一律]:A100/5(ファイバニウムアーマー)
パワープラント:3型標準(F)
ドライブ:標準(E)
サイバーリンク:搭載可
価格:$39,000($22,000)
兵装:7.62mmチェーンガン(バインド)
装備:なし
解説:有名なカーデザイナー、バウアー氏の遺作のひとつ。
　戦闘バギーらしからぬ姿をしているため、耐久力は他のバギーにくらべて低い。
　防水加工がほどこされているため、水深2mまでなら走行することができる。ただし、ハウジングでない搭載機器がしばらく(1日かけて乾かさない限り)使用不能になってしまう。

405CX"イダテン"



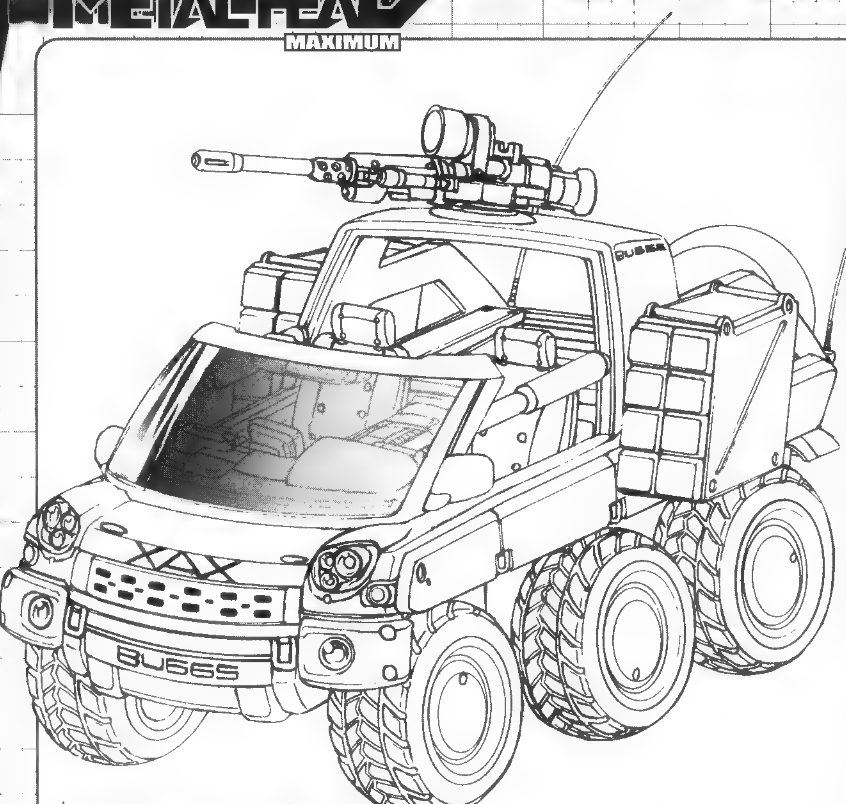
BB“ブッシュランナー”



エッサン
BB“ブッシュランナー”
タイプ：バギー（戦闘バギー）
REF：10 STR：−
MV：65 DRV：B
ACL：35 BRK：50
TP：100(250)／100 乗員：2☆
SUV：K
装甲［全面一律］：A60/6(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント：3型標準（E）
ドライブ：標準（E）
サイバーリンク：搭載可
価格：$14,200（$8,000）
兵装：FN−HMG（ハンギング）
装備：なし
解説：最も標準的な、軽量級戦闘バギー。かなり古い機種となってしまったが、入手しやすい価格が人気を呼んでいる。
駆け出しのハンターが良く利用するが、ランクが上がって金銭的に余裕が出るようになると、たいていはより上級なモデル乗り換える。そのため、定価の50%程度の中古車が、市場によく出まわっている。

ローテス
600MLC“マンダラ”
タイプ：バギー（戦闘バギー）
REF：8 STR：−
MV：50 DRV：B
ACL：30 BRK：40
TP：300(500)／50 乗員：4☆
SUV：L
装甲［全面一律］：A100/6(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント：3型標準（E）
ドライブ：標準（E）
サイバーリンク：搭載不可
価格：$17,000（$15,000）
兵装：なし
装備：なし
解説：ローテス社が発表したばかりの、最新戦闘バギー。
これまでのバギーにくらべて最大の積載量を誇り、まさに曼陀羅に描かれた仏尊と同数に等しい武装を施すことが可能となっている。バギーに重火力を求めるハンターにとっては、まさに垂涎のモデルといえる。
ただし、貨物スペースは皆無に等しい。

ガウディ=クワトロ
“モーダ”
タイプ：バギー（小型電気自動車）
REF：8 STR：−
MV：35 DRV：B
ACL：20 BRK：30
TP：0／50(150) 乗員：4
SUV：H
装甲：なし
パワープラント：E3型標準（C）
ドライブ：N2型標準（C）
サイバーリンク：搭載可
価格：$4,000
兵装：なし
装備：なし
解説：非武装地帯（主にメガ=シティ内部）で利用される、小型の4輪電気自動車。
一応MAD規格に対応しているが、パワープラントは電気式、ドライブはオンロード用以外のパーツを取りつけることはできない。
また後部座席を倒すことで、貨物スペースの【TP】を150にすることができる（座席ひとつにつき【TP】50）。



BU655"ブリザード"

XAX
BU655"ブリザード"
タイプ:バギー(6輪戦闘バギー)
REF:7　STR:－
MV:75　DRV:A
ACL:40　BRK:50
TP:166(350)/100 乗員:4
SUV:M
装甲[全面一律]:A80/6(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:3型標準(E)
ドライブ:標準(E)
サイバーリンク:搭載可
価格:$26,600($20,000)
兵装:LMG32(ターレット)
装備:なし
解説:XAX社から最近になって発売された、6輪戦闘バギー。
6輪のため安定性が高く、速度も"サンダーフォックス"より高いのが特徴である。しかもタイヤの接地面積が増えているため、砂漠や雪上といった場所でも安定性を損なうことがない。
積載量も充分にあり、中堅クラスのハンターの必需品ともいえるバギーである。

ワゴン――Wagon

ワゴンは、バギーと装甲車の中間に位置する車両の総称である。サイズが大きく積載量が高いため、さまざまな用途に使用することができる。

主な用途は兵員、物資の輸送で、CSCV、LAAVなど多くのバリエーションが存在する。また積載量を活かして武装を施し、戦闘支援をおこなうことも可能だ。人数の多いハンターチームは重宝するだろう。

基本的に、ワゴンは4輪である。

・CSCVについて

コンバットシェルを搭載しているCSCVに攻撃する場合、基本的にシェルキャリアと同じルールを適用する。つまり、宣言フェイズにどちらを狙うのかを決定するのである。ただしシェルキャリアと異なり、搭載中のコンバットシェルはCSCVの装甲効果を得られない(特に明記されているものを除く)。

また、搭載中のコンバットシェルにパイロットが搭乗しているのであれば、CSCVの走行中に(コンバットシェル搭乗者の行動として)コンバットシェルをスクランブルさせることができる。ただしコンバットシェルにロケットブースターもしくは高機動ブースターを搭載していなければならず、CSCV走行中にドッキングすることはできない。

スクランブル/ドッキングについては、RAFTの解説を参照のこと(P133)。

命中部位表

(1)2~5	本体
6	パワープラント
7	ドライブ
8	兵装・貨物
9(0)	乗員

コングオート
V6V"グランパ"
タイプ:ワゴン(野戦ワゴン)
REF:6　STR:－
MV:50　DRV:B
ACL:30　BRK:40
TP:150(350)/500 乗員:6
SUV:O
装甲[前側面]:A50/5(ステンレス)
[後面]:A30/5(ステンレス)
[上下面]:A20/5(ステンレス)
パワープラント:3型標準(F)
ドライブ:V2型標準(G)
サイバーリンク:搭載可
価格:$18,400($18,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:大型で扱いやすい、標準的な野戦ワゴン。
戦闘面ではバギーや装甲車に劣るものの、運搬能力や足の長さ、悪路に対する強さには定評がある。
価格もリーズナブルなため、6人程度の駆け出しハンターが、資金を出し合って購入するには最適なワゴンといえる。

シトロアン
FV-04K"ファイティング・アミーゴ"
タイプ:ワゴン(野戦ワゴン)
REF:7　STR:−
MV:45　DRV:B
ACL:30　BRK:50
TP:50(250)/300　乗員:6
SUV:L
装甲[前側面]:A50/4(ステンレス)
[後面]:A30/4(ステンレス)
[上下面]:A20/4(ステンレス)
パワープラント:3型標準(D)
ドライブ:V2型標準(G)
サイバーリンク:搭載可
価格:$14,400($14,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:一般車両として有名なワゴン車、"アミーゴ"をベースに製作された野戦ワゴン。

野戦ワゴンとしては小型だが、車体後部にコンバットシェルを1機つり下げられるラックがついており(貨物として扱うが、貨物スペースとは別)CSCVと同じルールを適用する。

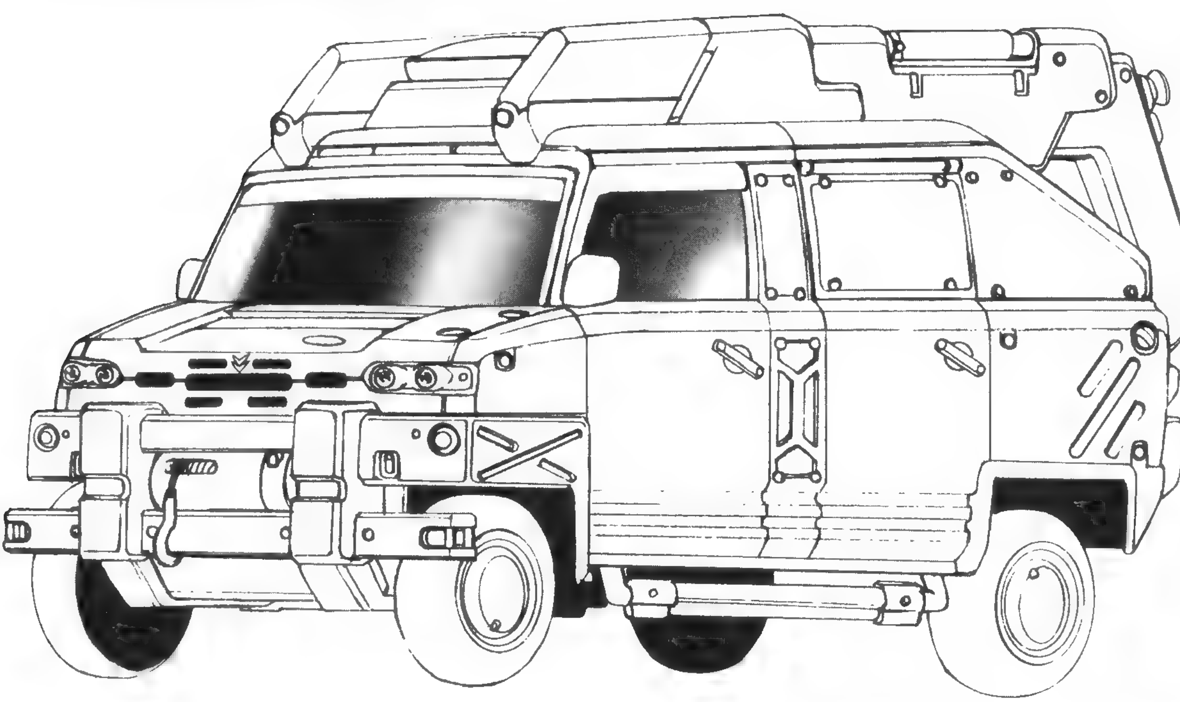
アンバサタール
CCAT"卵王"
タイプ:ワゴン(CSCV)
REF:2　STR:−
MV:40　DRV:B
ACL:30　BRK:30
TP:60(200)/200　乗員:5☆
SUV:N
装甲[前側面]:A30/7(ステンレス)
[後面]:A20/4(ステンレス)
[上下面]:A20/4(ステンレス)
パワープラント:3型標準(G)
ドライブ:V2型標準(G)
サイバーリンク:搭載可
価格:$20,280($20,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:CSCVとはコンバットシェル輸送/支援車両のことである。車体両側面と後部に、計3機のコンバットシェルを搭載することが可能(貨物として扱うが、貨物スペースとは別)。このコンバットシェルは、走行中にブースターを使って発進できる。メンテナンスベッドとしての機能もある。

ブジョー
ATV-170MkⅡ"キングピンⅡ"
タイプ:ワゴン(LAAV)
REF:7　STR:−
MV:60　DRV:B
ACL:20　BRK:50
TP:52(450)/100　乗員:8☆
SUV:Q
装甲[前側面]:A50/8(ステンレス)
[後面]:A40/3(ステンレス)
[上下面]:A10/3(ステンレス)
パワープラント:3型標準(D)
ドライブ:V2型標準(G)
サイバーリンク:搭載可
価格:$36,900($28,000)
兵装:LMG32(ハウジング/旋回可能)
装備:エレキ=シールド
解説:LAAVとは軽支援装甲車のことで、多くの乗員を輸送し、歩兵戦闘を支援することを目的としている。

接近戦闘に備え、エレキ=シールドを標準装備しているのが特徴。

また、水深2mまでの渡河能力がある(ただし渡河中は、戦闘行動がおこなえない)。

FV-04K"ファイティング・アミーゴ"



コングオート
BV9"ナイチンゲール"
タイプ:ワゴン(野戦ワゴン)
REF:6 STR:−
MV:50 DRV:S
ACL:30 BRK:40
TP:90(450)/400 乗員:6☆
SUV:P
装甲[前側面]:A50/6(ステンレス)
[後面]:A50/6(ステンレス)
[上下面]:A30/6(ステンレス)
パワープラント:3型標準(G)
ドライブ:V2型標準(G)
サイバーリンク:搭載可
価格:$34,520($24,000)
兵装:なし
装備:医療システム
解説:医療施設が搭載されている野戦ワゴンで、野戦救急車とも呼ばれる。

最前線での負傷者の救出、および治療を前提としているため、装甲車並みに頑丈なうえに安定性が高い。

貨物スペースは、8人分の簡易病棟とすることもできる。

シトロアン
FC−10"ロッパーサ"
タイプ:ワゴン(CSCV)
REF:2 STR:−
MV:40 DRV:C
ACL:30 BRK:30
TP:38(250)/100 乗員:6☆
SUV:M
装甲[前側面]:A50/7(ステンレス)
[後面]:A30/4(ステンレス)
[上下面]:A20/4(ステンレス)
パワープラント:3型標準(G)
ドライブ:V2型標準(G)
サイバーリンク:搭載可
価格:$17,400($15,000)
兵装:LMG32(プロップ)
装備:なし
解説:"ファイテング・アミーゴ"をベースにしたCSCV。

車体の両側に2機ずつのコンバットシェルを搭載できるラックがある(貨物として扱うが、貨物スペースとは別)。このラックにはカバーがあるため、コンバットシェルは前側面の装甲効果を得ることができる。

プジョー
ATV−200"カテドラル"
タイプ:ワゴン(LAAV)
REF:8 STR:−
MV:65 DRV:A
ACL:35 BRK:45
TP:116(450)/100 乗員:12☆
SUV:Q
装甲[前側面]:A50/8(ステンレス)
[後面]:A50/3(ステンレス)
[上下面]:A50/3(ステンレス)
パワープラント:3型標準(F)
ドライブ:V2型標準(G)
サイバーリンク:搭載可
価格:$42,600($32,000)
兵装:LMG32(ターレット)
装備:大型通信システム
解説:最新型のLAAVで、10人の歩兵を戦場まで輸送できる(残りの2名はドライバーとナビゲーター)。大型通信システムを標準装備し、効率よく戦闘指揮を取ることが可能となっている。発売されたばかりだがその性能は高く評価されており、短期間でかなりの数が出回っている。

インセクター——Insecter

多脚戦闘メカニックであるインセクターの歴史はそこそこに古い。むしろ、コンバットシェルやガンドッグといった、歩行システムを有するメカニックの元祖といってもいい。それらのような性能のよい歩行メカニックが市場に現れるようになった現在でも、インセクターにはすでにステイタスが確立されており、市場におけるシェアはまったく下がる気配を見せない。

さまざまな長所と短所をあわせもつこの魅力あるマシンは、これからも戦場から姿を消すことはないだろう。

高速機動
インセクターは、脚部関節の内側に特殊なトラベルホイールを装備しており、脚を外側に大きく開くことでホイールが使用可能となる。

トラベルホイールの使用中は高速機動となり、【REF】などの数値は右側のものを使用する。チューンナップなどによってインセクターのパワープラントを変更した場合、能力値はトラベルホイールのものも変更すること。

歩行システム〜トラベルホイールの移行は、【SPD】が0の状態で、かつ1ターンを要する。このとき、回避などの行動はいっさいおこなえない。

トラベルホイールは専用の車輪を使用しているため、他のタイヤに変更することはできない。

命中部位表

(1)2〜4	本体
5	パワープラント
6〜8	ドライブ
9(0)	兵装・貨物

ロマノフ
MKV"ヴァルムビク"
タイプ:インセクター(4脚)
REF:18/12 STR:−
MV:10/40 DRV:B
ACL:10/40 BRK:10/40
TP:60(300)/50 乗員:1☆
SUV:N
装甲[全面一律]:A100/7(ハイ-チョバムアーマー)
パワープラント:4型標準(F)
ドライブ:専用歩行システム(G)
サイバーリンク:搭載可
価格:$87,000($60,000)
兵装:7.62mmミニガン(ターレット)
装備:なし
解説:一般的にインセクターは運用が難しいが、"ヴァルムビク"(と以降のシリーズ)は発売以来、熱狂的なファンを獲得し、魅了し続けている。ロマノフ社が大企業として君臨できるのも、ひとえに"ヴァルムビク"のおかげである。

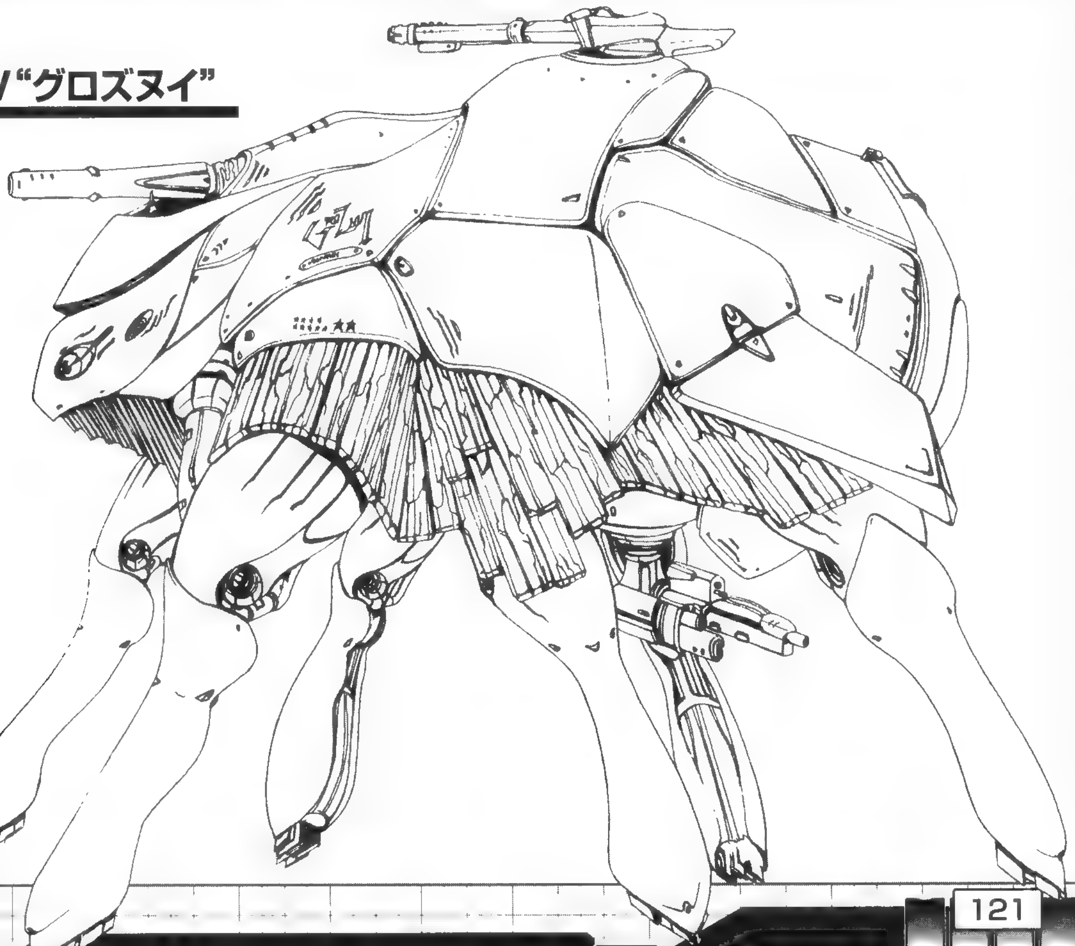
"ヴァルムビク"はホビーマシンとしての需要も多く、大幅なモデルチェンジはおこなわれないだろう。

ロマノフ
HMV“シュトルムビク”
タイプ:インセクター(6脚)
REF:18/10　STR:−
MV:8/30　DRV:B
ACL:8/30　BRK:8/30
TP:96(380)/100 乗員:1☆
SUV:O
装甲[全面一律]:A100/7(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:4型標準(F)
ドライブ:専用歩行システム(D)
サイバーリンク:搭載可
価格:$99,000($80,000)
兵装:20mmキャノン(バインド)
　L86ライトマシンガン(ターレット)
装備:なし
解説:“ヴァルムビク”と同時期に発売された、マイナーバージョンである。6脚となり、より多くの兵装を搭載することが可能となっているのが特徴。
　かつてはロマノフ地元の工場で生産された部品は、質が悪いことで有名であった。しかし最近、主生産工場を東京に移し、質の向上に成功した。

ワイズジャパン
JXD“ゲイシャロード”
タイプ:インセクター(4脚)
REF:24/6　STR:−
MV:7/40　DRV:C
ACL:7/40　BRK:7/40
TP:16(150)/50 乗員:1☆
SUV:L
装甲[全面一律]:A50/8(チタン合金)
パワープラント:4型標準(B)
ドライブ:専用歩行システム(F)
サイバーリンク:搭載可
価格:$162,000($120,000)
兵装:20mmキャノン(ハンギング)×2
　LMG32(ハウジング)
装備:なし
解説:ロマノフ以外のメーカーが開発した、最初にして最後のインセクターである。開発期間が非常に短かった割りには、高性能に仕上がっている。トータルバランスが悪く、それが安定性に響いてしまっているのが唯一の欠点。
　数年前に生産が打ち切られ、現在、残っているのは店頭在庫のみである。

ロマノフ
HHV“グロズヌイ”
タイプ:インセクター(6脚)
REF:15/8　STR:−
MV:5/25　DRV:B
ACL:5/25　BRK:5/25
TP:140(450)/100 乗員:2☆
SUV:P
装甲[全面一律]:A100/7(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:4型標準(G)
ドライブ:専用歩行システム(G)
サイバーリンク:搭載可
価格:$126,750($100,000)
兵装:FN−HMG(ターレット)
　L86ライトマシンガン(ターレット)
　20mmキャノン(ハンギング)
装備:なし
解説:重装甲、重火力を目指し、高い搭載能力を持たせた6脚インセクター。その結果、他のインセクターより大型となり、機動性も低くなってしまっている。
　複数の火器をコントロールする必要があるため、ガンナー用シートが設けられているのが大きな特徴である。

HHV“グロズヌイ”



ホバータンク──Hovertank

ホバータンクは、現代のテクノロジーが生み出した最高の戦闘メカニックであるといっても過言ではないだろう。

「いつかはホバータンク」と、ランドブラスターなどメカニックを相棒と頼むハンターなら、誰もが口にする。

ホバータンクがなぜこれほどに高い人気を保っているのか、その理由は簡単である。プロに本当に必要な持ち物は、鈍重な重装甲車両でも、貧弱な軽車両でも、手足がついたイロモノメカでもない。確実に身を守れる重すぎない装甲、すばらしい機動性能、敵を粉砕する大型兵器が搭載できる兵装スペースを持つメカニックである。このすべてを兼ね備えたメカニックこそが、ホバータンクなのだ。

欠点らしい欠点といえば、その価格である。高価であるため、駆け出しのハンターなぞが簡単に入手できる代物では決してない。

しかしその大半は、戦車などにくらべてはるかに安い。そのぶん、実質的な戦闘能力は戦車より低い(事実上、戦車の約半分である)ものの、それを補ってあまりある機動性を備えている。

このコストパフォーマンスのよさも人気の秘密であり、弱点を探すことに苦労するほどトータルバランスにすぐれた、夢のメカニックであるといえる。

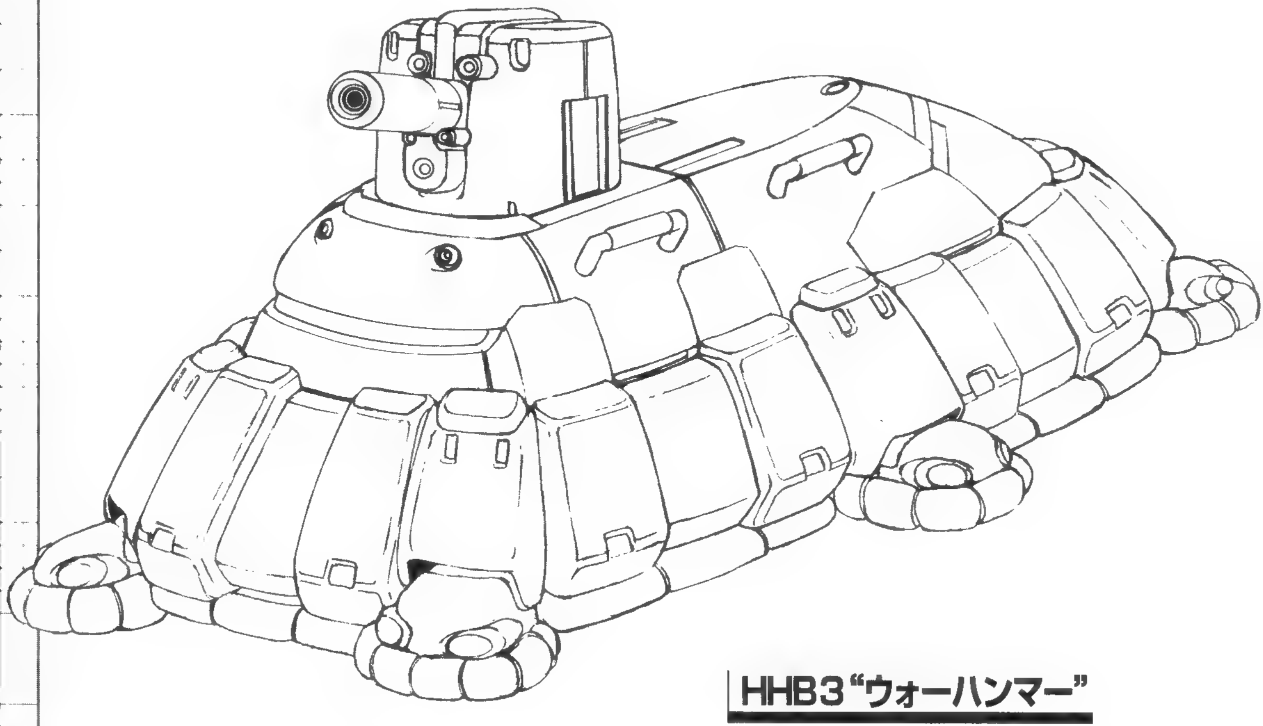
命中部位表

(1)2~5	本体
6	パワープラント
7	ドライブ
8・9(0)	兵装・貨物

JM
M−77“ハバロフ”

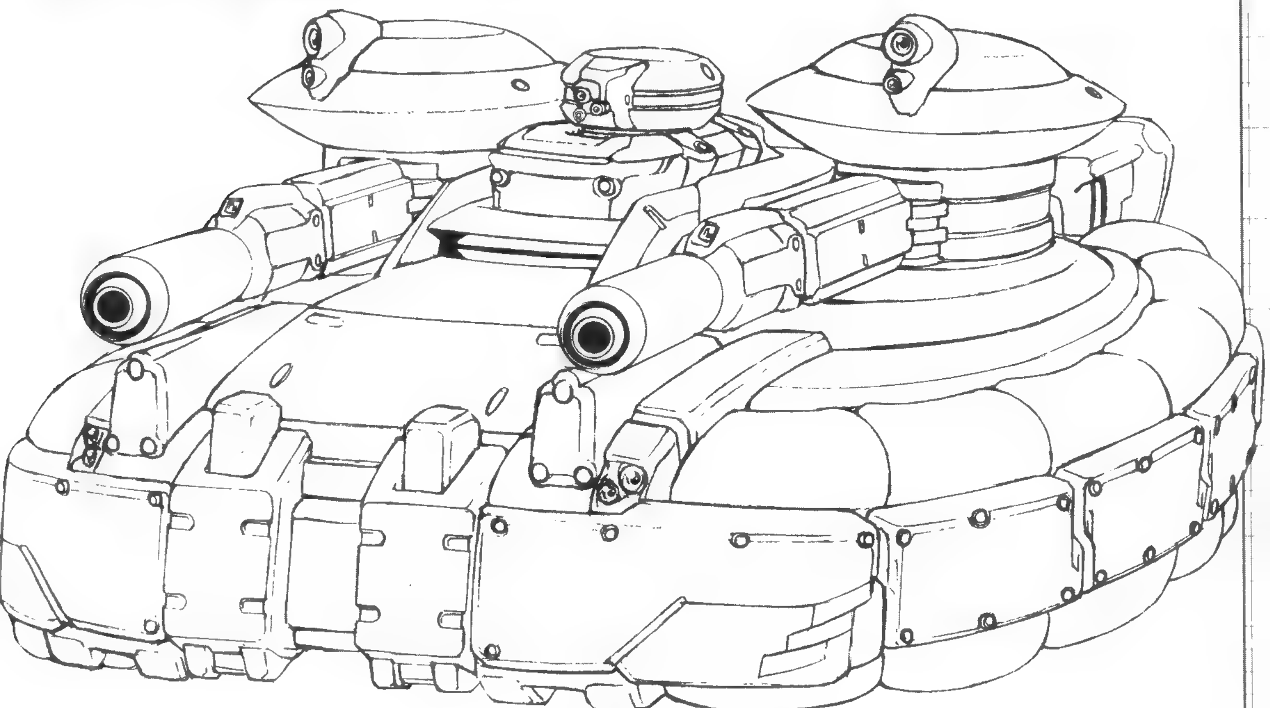
タイプ:ホバータンク
REF:15 STR:−
MV:80 DRV:B
ACL:40 BRK:40
TP:40(800)/50 乗員:4
SUV:Q
装甲[前側面]:A100/8(ハイ=チョバムアーマー)
[後面]:A100/4(ハイ=チョバムアーマー)
[上下面]:A50/4(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:4型標準(G)
ドライブ:H3型標準(F)
サイバーリンク:搭載可
価格:$175,000($100,000)
兵装:30mmキャノン(ターレット)×2
5.56mmミニガン(ターレット)
装備:なし
解説:主砲を2門標準装備し、なおかつ厚い装甲に身を固めた、突撃型ホバータンク。

兵装や装甲を充実させるため、貨物スペースを最小限にした設計になっている。そのため野外での長期運用はできず、シティ周辺での哨戒にあたることが多い。



HHB3“ウォーハンマー”

M−77"ハバロフ"



アストラダイン
HHB3"ウォーハンマー"

タイプ：ホバータンク
REF：5　STR：−
MV：50　DRV：A
ACL：20　BRK：15
TP：476(1500)/500　乗員：6
SUV：R
装甲[前側面]：A200/8(チタン合金)
[後面]：A100/7(チタン合金)
[上下面]：A100/6(チタン合金)
パワープラント：4型標準(H)
ドライブ：H3型標準(G)
サイバーリンク：搭載可
価格：$701,500($500,000)
兵装：105mmキャノン(ターレット)
LMG32(ガンポート)×2
装備：なし
解説：アストラダイン社が満を持して発売した、大型ホバータンク。
"移動トーチカ"と評されるほど、多くの兵装を積むことが可能となっている。
ただし一般市場には出回っておらず、購入するにはメーカーに直接注文するしかない。

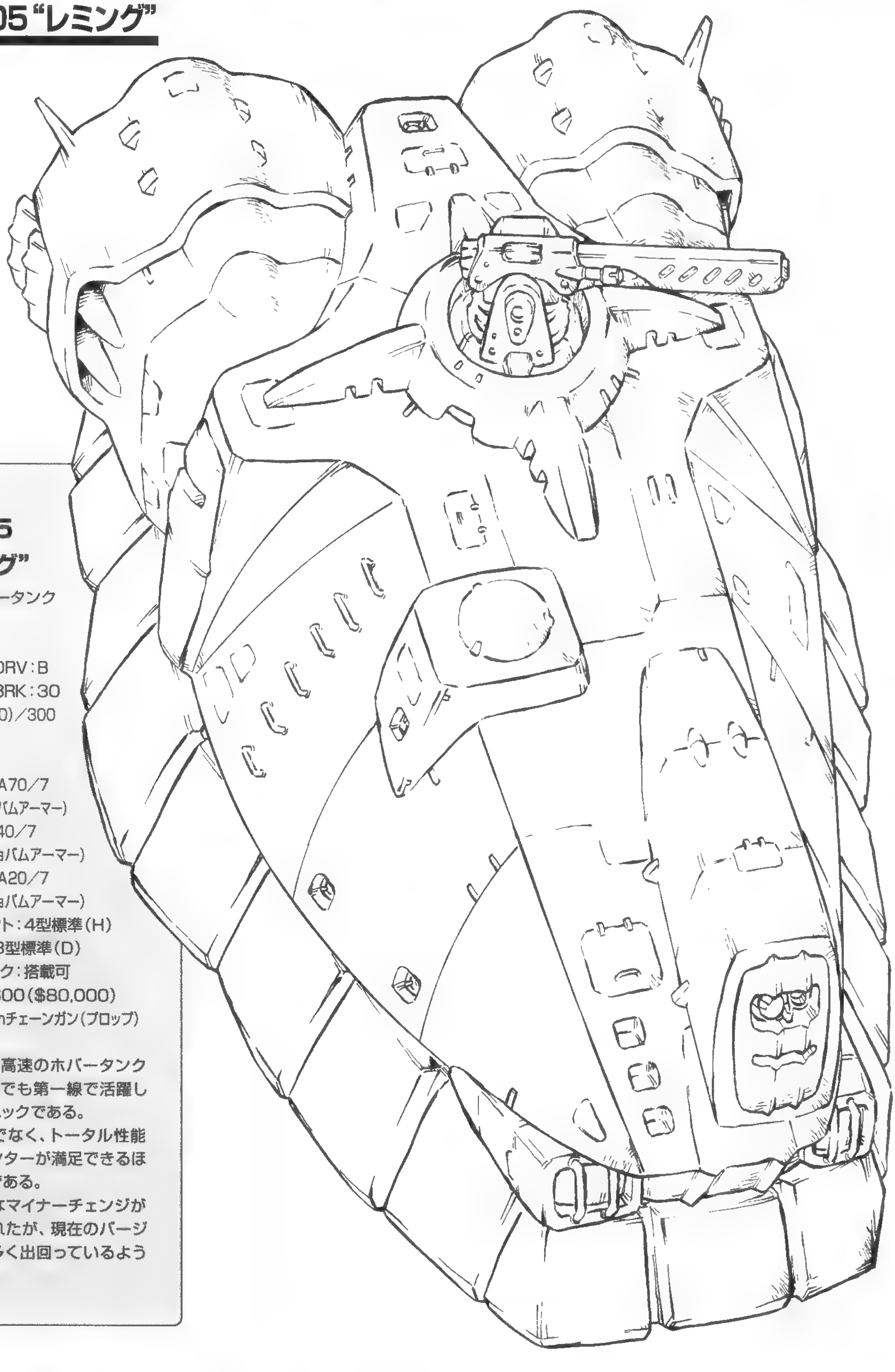
IMI
HT−PM"ボクサー"

タイプ：ホバータンク
REF：13　STR：−
MV：80　DRV：B
ACL：30　BRK：30
TP：8(500)/350　乗員：4
SUV：R
装甲[前側面]：A50/7(ハイ=チョバムアーマー)
[後面]：A10/7(ハイ=チョバムアーマー)
[上下面]：A10/7(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント：4型標準(H)
ドライブ：H3型標準(D)
サイバーリンク：搭載可
価格：$133,400($100,000)
兵装：55mmオートキャノン(ターレット)
LMG32(ガンポート)
装備：なし
解説：兵器メーカーであるIMI社が生産しているホバータンク。装甲よりも搭載火器に重きをおいた、攻撃型の標準装備になっているのが特徴である。
発表後すぐに戦場に投入され、かなりの戦果をあげている(これは、IMIの宣伝を兼ねている)。

JM
M−69C"シュワルツコフC"

タイプ：ホバータンク
REF：12　STR：−
MV：80　DRV：B
ACL：30　BRK：30
TP：44(400)/200　乗員：4
SUV：Q
装甲[前側面]：A50/7(ハイ=チョバムアーマー)
[後面]：A30/4(ハイ=チョバムアーマー)
[上下面]：A20/4(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント：4型標準(G)
ドライブ：H3型標準(D)
サイバーリンク：搭載可
価格：$91,000($60,000)
兵装：30mmキャノン(ターレット)
LMG32(ブロップ)
LMG32(ハンギング)
装備：なし
解説：アーミーからの発注によって設計され、諸々の事情により納品できず、一般市場に流されることとなったホバータンク。
現在の市場に流れているCタイプは、一般販売向けに改装したものである。

HT005“レミング”



フォート
HT005
“レミング”
タイプ：ホバータンク
REF：15
STR：–
MV：90　DRV：B
ACL：40　BRK：30
TP：100(400)／300
乗員：4
SUV：Q
装甲［前側面］：A70／7
(ハイ=チョバムアーマー)
［後面］：A40／7
(ハイ=チョバムアーマー)
［上下面］：A20／7
(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント：4型標準(H)
ドライブ：H3型標準(D)
サイバーリンク：搭載可
価格：$94,600($80,000)
兵装：7.62mmチェーンガン(プロップ)
装備：なし
解説：小型で高速のホバータンクとして、現在でも第一線で活躍しているメカニックである。
速度だけでなく、トータル性能も多くのハンターが満足できるほどの完成度である。
さまざまなマイナーチェンジがおこななわれたが、現在のバージョンが一番多く出回っているようである。

アストラダイン
5BHM"マムート♂(雄型)"
タイプ:ホバータンク
REF:9　STR:−
MV:70　DRV:B
ACL:25　BRK:40
TP:90(750)/250　乗員:4☆
SUV:S
装甲[前側面]:A80/8(ハイ=チョバムアーマー)
[後面]:A50/5(ハイ=チョバムアーマー)
[上下面]:A20/5(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:4型標準(J)
ドライブ:H3型標準(F)
サイバーリンク:搭載可
価格:$184,700(150,000)
兵装:55mmオートキャノン(ターレット)
L86ライトマシンガン(プロップ)
装備:なし
解説:重ホバータンクとして発表されたこのモデルは、発売当初は機動性が低いという理由で、一般市場では人気が得られなかった。
しかしアーミーで大量採用されたため、その能力は見直され始めている。兵器や装甲に重点を置くなら、最高の性能を持つ。

アストラダイン
5BHF"マムート♀(雌型)"
タイプ:ホバータンク
REF:9　STR:−
MV:70　DRV:B
ACL:25　BRK:40
TP:0(250)/750　乗員:4
SUV:S
装甲[前側面]:A60/8(ハイ=チョバムアーマー)
[後面]:A30/5(ハイ=チョバムアーマー)
[上下面]:A10/5(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:4型標準(J)
ドライブ:H3型標準(F)
サイバーリンク:搭載可
価格:$158,700(150,000)
兵装:FN−HMG(ガンポート)
L86ライトマシンガン(プロップ)
装備:なし
解説:"マムート"のもうひとつのバージョンで、輸送仕様モデルが雌型である。
"マムート雄型"と"雌型"との差は、兵装と貨物のTPが入れ替わっただけである。しかしそのおかげで大量の貨物を輸送することが可能となっている。

IMI
HT−GA"ランナー"
タイプ:ホバータンク
REF:18　STR:−
MV:100　DRV:D
ACL:45　BRK:45
TP:50(400)/100　乗員:4
SUV:Q
装甲[前側面]:A60/7(ハイ=チョバムアーマー)
[後面]:A50/5(ハイ=チョバムアーマー)
[上下面]:A10/5(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:4型標準(G)
ドライブ:H3型標準(D)
サイバーリンク:搭載可
価格:$148,200($120,000)
兵装:120mm無反動砲(バインド)×2
FN−HMG(ガンポート)
装備:なし
解説:高機動が売り文句に発売されたホバータンク。
しかし機動性に車体がついていかず、宣伝を兼ねた実戦での最終テストでは、派手に横転するという大失態を見せている。
安定性の悪さにさえ目をつぶれば、基本性能は高い。

装甲車——Armored-car

装甲車は、文字通り厚い装甲を施し、兵員を最前線まで輸送することを目的としたメカニックである。

戦車ほどではないが装甲を固くすることができ、そこそこの武装を搭載することが可能である。

しかも輸送にはスピードが重要視されるためドライブがタイヤとなっており、その運動性を活かして歩兵部隊の戦闘支援を行うことも可能である。

戦闘能力のみに絞ればホバータンクや戦車に1歩譲るものの、多くの人員を乗せることが可能なため、少数精鋭の強襲戦闘車両としてこれほど最適なメカニックはない。

現在、コンバットシェルなどの個人用メカニックが搭乗するようになり、それに対応した強襲装甲車両が求められている。

そのため、いまのようなかたちの装甲車は、やや需要が下がってきているのが現状である。現在の装甲車でもコンバットシェルを搭載できないことはないが、やや無理が生じてしまう(トレーラーの解説を参照のこと／P127)。

しかし価格がかなりリーズナブルであるため、バギーやワゴンでは物足りなくなったハンターチームが、次のステップとして購入することも多い。

なお、装甲車は専用のタイヤを使用しているため、ドライブを別のものに換装することはできない。

命中部位表

(1)2〜4	本体
5	パワープラント
6・7	ドライブ
8・9(0)	兵装・貨物

三木重工
AV60"ウォーライノ"
タイプ:装甲車(8輪)
REF:5　STR:−
MV:60　DRV:B
ACL:20　BRK:30
TP:242(750)/600　乗員:8
SUV:S
装甲[前側面]:A100/8(ハイ=チョバムアーマー)
[後面]:A10/8(ハイ=チョバムアーマー)
[上下面]:A10/8(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:5型標準(H)
ドライブ:専用オフロードタイヤ(G)
サイバーリンク:搭載可
価格:$237,900($60,000)
兵装:IMP−12(ハウジング)
7.62mmミニガン(ターレット)
装備:ALPD、電動ウインチ
解説:大量の兵装、装甲、貨物を搭載(さらに乗員が8名)することのできる巨体が人気を呼んでいる装甲車。
やや旧式となったが、より高性能で厚い装甲に変え、強襲兵員輸送車として使用している軍などもある。

DMW
FV−104"シュプルフント"

タイプ：装甲車(6輪)
REF：7　STR：−
MV：60　DRV：B
ACL：20　BRK：30
TP：200(650)/500　乗員：6
SUV：R
装甲[前側面]：A80/8(ハイ=チョバムアーマー)
[後面]：A40/8(ハイ=チョバムアーマー)
[上下面]：A20/8(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント：5型標準(H)
ドライブ：専用オフロードタイヤ(G)
サイバーリンク：搭載可
価格：$130,300($40,000)
兵装：GAT/M134(ターレット)
IMP−8(バインド)
装備：投光器、ECMポッド/B
解説：スタンダードな装甲車として、現在でも前線で活躍している。しかし、もはやかなり古いモデルであるため、普及率は以前にくらべてかなり減った。
ちなみに投光器は、GAT/M134と同じターレットに装備されている。

トヨオカ
CBV−1019"クーゲルブリッツ"

タイプ：装甲車(6輪)
REF：6　STR：−
MV：65　DRV：B
ACL：20　BRK：30
TP：60(700)/550　乗員：6
SUV：R
装甲[前側面]：A100/6(ハイ=チョバムアーマー)
[後面]：A100/6(ハイ=チョバムアーマー)
[上下面]：A10/6(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント：5型標準(D)
ドライブ：専用オフロードタイヤ(F)
サイバーリンク：搭載可
価格：$96,200($27,000)
兵装：ATライフル(ターレット)
7.62mmチェーンガン(ターレット)
203mmロケットパック(バインド)×2
装備：レーザーサイト、レーダーポッド
ECMポッド/B、チャフポッド/L
解説："センチュリー"シリーズとして制作された装甲車。
レーザーサイトはATライフルと同じターレットに、その他の装備はロケットパックと同じバインドに装備されている。

トヨオカ
CBV−1039"ザーゲンホッツ"

タイプ：装甲車(4輪)
REF：3　STR：−
MV：70　DRV：B
ACL：30　BRK：30
TP：174(400)/200　乗員：6
SUV：L
装甲[前側面]：A50/8(ステンレス)
[後面]：A50/8(ステンレス)
[上下面]：なし
パワープラント：5型標準(D)
ドライブ：専用オフロードタイヤ(H)
サイバーリンク：搭載可
価格：$24,500($16,000)
兵装：5.56mmミニガン(ガンポート)
装備：CSD×2
解説："センチュリー"シリーズのひとつとして制作された装甲車。4輪であるうえ、積載量や乗員などあらゆる面において装甲車の平均を下回っている(搭載されたオプションも含めて)。
しかしリーズナブルな価格が実現。ランクの低いハンターでも比較的楽に入手できるようになった。



FV−104"シュプルフント"

三木重工
AV65R“マッドブル”
タイプ：装甲車（8輪）
REF：6　STR：－
MV：60　DRV：B
ACL：30　BRK：40
TP：10(1000)/100　乗員：6
SUV：Q
装甲［前側面］：A80/8（ファイバニウムアーマー）
［後面］：A80/8（ファイバニウムアーマー）
［上下面］：なし
パワープラント：5型標準（H）
ドライブ：専用オフロードタイヤ（G）
サイバーリンク：搭載可
価格：$126,300（$90,000）
兵装：5.56mmミニガン（ガンポート）
地雷散布ロケット（S）（バインド）
装備：ミニブルドーザーユニット
解説：地雷原での作業用に開発された大型装甲車。地雷の撤去、設置に威力を発揮する。
　地雷の爆発に耐える厚い装甲、撤去作業用のミニブルドーザーユニットを装備しているため、大きさにくらべて積載量は少ない。

アスラーダ
MAX13“ファイヤードッグ”
タイプ：装甲車（4輪）
REF：12　STR：－
MV：80　DRV：A
ACL：40　BRK：40
TP：260(300)/100　乗員：4
SUV：N
装甲［前側面］：A50/8（ライトチタン合金）
［後面］：A20/8（ライトチタン合金）
［上下面］：A10/8（ライトチタン合金）
パワープラント：5型標準（J）
ドライブ：専用オフロードタイヤ（H）
サイバーリンク：搭載可
価格：$316,000（$250,000）
兵装：なし
装備：イシバシ・ラジアル（L）×4
解説：伝説のカーデザイナー、バウアー氏の遺作。車内にオンロード用のタイヤが内蔵されており、街中ではそれに切り替えて走ることができる（装甲車は本来タイヤを変更することはできないが、これは特殊なシステムを使用している）。その際【MV】×3、【SUV】－2となる。

トヨオカ
XX-1010“アストロボーイ”
タイプ：装甲車（6輪）
REF：8　STR：－
MV：60　DRV：C
ACL：20　BRK：30
TP：10(850)/400　乗員：6
SUV：Q
装甲［前側面］：A30/9（アストロナイト）
［後面］：A30/9（アストロナイト）
［上下面］：A10/9（アストロナイト）
パワープラント：5型標準（G）
ドライブ：専用オフロードタイヤ（F）
サイバーリンク：搭載可
価格：$129,000（$80,000）
兵装：FN-HMG（ガンポート）×2
203mmロケットパック（ターレット）×2
装備：なし
解説：アストロナイト装甲を装備した、試作タイプの装甲車。重量にくらべて装甲自体はさほど厚くないため、スマートなシルエットが特徴である。
　ただし、本体、装甲、兵装とのバランスがやや不安定なため、操作性はあまり高くない。

トレーラー――Trailer

　トラックはカーゴを接続することでひとつのメカニックとして扱われ、全体をさしてトレーラーと呼ばれる。
　トレーラーは、もちろん多くの貨物を輸送するためのメカニックだが、ほかにも利用法はある。移動する住居として、長距離バスとして、またハンターチームなら戦闘車両をカーゴに搭載して移動基地とすることも可能であろう。
　なお、特に明記されているものを除いて、トラックは4輪、トレーラーは8輪である。またトラックは複数のカーゴを牽引することはできない。

・メカニックの輸送
　どのようなメカニックでも、貨物スペースの【TP】に余裕さえあれば、他のメカニックを搭載することができる。ただし、トレーラー、バトルトレーラー、ボート、エアクラフト、ヘリコプター、Gメカニックを搭載することはできない。このとき、メカニックのENCは“本体重量差決定表（P97）”を参照し、［本体重量×100］として求めること。RAFT（CS－RAFT含む）は、分離しているなら個別に、ドッキングしているなら母機のみのENCを求める。
　なお、シェルキャリアなど明記されているもの、およびカーゴのみが搭載メカニックのメンテナンスをおこなうことができる。他は、単に乗せるだけである。

・トレーラーへの攻撃
　カーゴを牽引しているトラックを攻撃する場合、どちらを狙うのかを宣言フェイズに決定すること。決定しなかった場合、あるいはどちらでもよい場合は、基本的にランダムで決定される（D10し、偶数が出たらトラック、奇数ならトレーラーというようにするよいだろう）。
　なお、ランダム決定のルールは、RAFTやシェルキャリアなどにも適用される。
　乗員のいないカーゴに対して攻撃した際、乗員への攻撃は本体に適用される。

命中部位表／トラック

(1)2～4	本体
5	パワープラント
6・7	ドライブ
8	兵装・貨物
9(0)	乗員

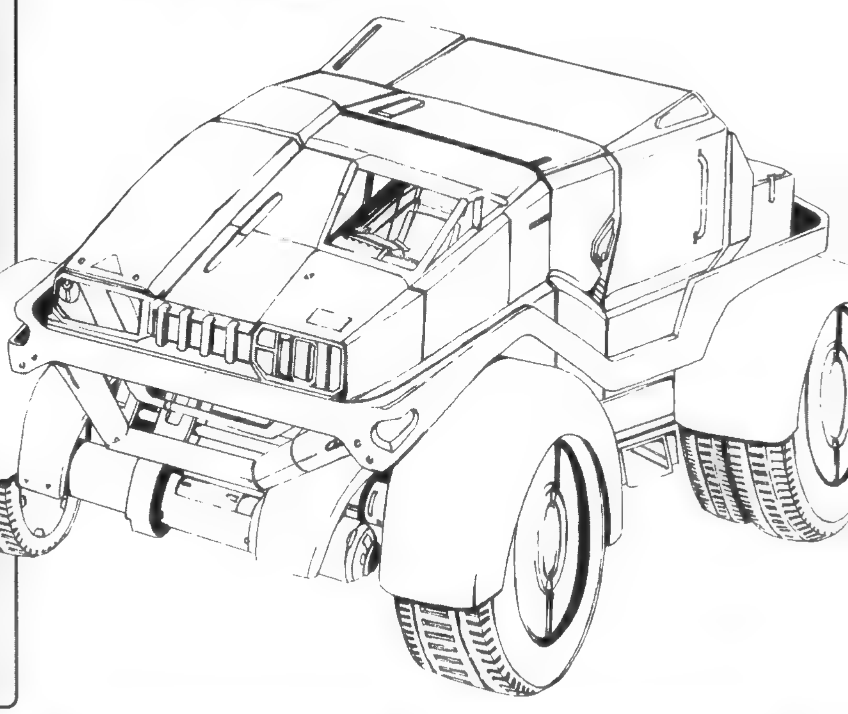
命中部位表／カーゴ

(1)2～5	本体
6・7	ドライブ
8・9(0)	兵装・貨物

三木重工
ト－114E"星龍"

タイプ:トレーラー(トラック)
REF:3　STR:－
MV:50　DRV:B
ACL:25　BRK:20
TP:0(80)　乗員:3☆
SUV:N
装甲[全面一律]:A40/5(ステンレス)
パワープラント:5型標準(F)
ドライブ:V2型標準(G)
サイバーリンク:搭載可
価格:$60,160($60,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:"マイティワゴン"とシェアを二分しているトラック。装甲の搭載能力は"マイティワゴン"に劣るが、走行能力はこちらが上である。そのため、カーゴを早く運びたいときによく利用される。
　最近、特殊カーゴ"天龍"が発売され、それとセットで購入する者が多くなってきた(ショップもセットで売ることが多い)。

ト－114E"星龍"



ワイズヨーロッパ
TRH079"マイティワゴン"

タイプ:トレーラー(トラック)
REF:2　STR:－
MV:40　DRV:B
ACL:20　BRK:20
TP:0(100)　乗員:2☆
SUV:0
装甲[全面一律]:A50/6(ステンレス)
パワープラント:5型標準(G)
ドライブ:V2型標準(G)
サイバーリンク:搭載可
価格:$50,200($50,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:もともと汎用トラックだったものを、MAD規格に対応できるよう再設計されたトラック。
　最も標準的といえるトラックで、走行能力より防御能力に重点を置いた作りになっているのが特徴である。これはもちろん、物騒な荒野をより安全に物資を輸送するためである。カーゴとともにチームで購入し、他のメカニックを輸送しているハンターも多い。

ワイズヨーロッパ
C11"カーゴくん"

タイプ:トレーラー(カーゴ)
REF:0　STR:－
MV:0　DRV:－
ACL:0　BRK:0
TP:0(500)/5000　乗員:0
SUV:P
装甲[前側面]:A100/6(ハイ=チョバムアーマー)
　[後面]:A100/6(ハイ=チョバムアーマー)
　[上下面]:A50/6(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:なし
ドライブ:V2型標準(F)
サイバーリンク:搭載不可
価格:$35,000($30,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:いくつかのメーカーからもカーゴは発売されているが、性能にほとんど変化はない。そのような汎用カーゴの中で最も人気が高いのが、この"カーゴくん"である。
　カーゴのみで走行することはできず、トラックに接続する必要がある。カーゴは両側面及び背面を開くことができる。

三木重工
ナ－115E"天龍"

タイプ:トレーラー(特殊カーゴ)
REF:0　STR:－
MV:0　DRV:0
ACL:0　BRK:0
TP:200(800)/1900　乗員:4
SUV:N
装甲[前側面]:A100/6(ハイ=チョバムアーマー)
　[後面]:A100/6(ハイ=チョバムアーマー)
　[上下面]:A100/6(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:なし
ドライブ:V2型標準(G)
サイバーリンク:搭載不可
価格:$56,000($50,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:コンバットシェル、アクトポッド、バイク、ポケットタンク、ホバークラフト、ガンドッグ、バギーを搭載することのできる特殊カーゴ。簡単なメンテナンスやパイロット用座席などの設備がある。また走行中でも発進できる引き込み式タラップがついており、移動基地として購入するハンターも多い。

戦車――Tank

200年以上ものあいだ、その姿をほとんど変えることなく活躍してきたメカニックはそうそうない。航空機ですら、ジェットエンジンの発明によって様相を大きく変えた。

戦車は、まさに地上の王者である。

鈍重であることが唯一の欠点だが、装甲、武装においては全メカニック中で最強であると過言ではない。

22世紀に突入して、機動性と武装を兼ね備えたメカニックが多数登場するようになったが、現在でも前線で活躍している。このことが、戦車の能力の高さを端的に現している。

・渡河能力

特に明記されているものを除いて、戦車は水深10mまでの渡河能力を持っている。ただし、水中では戦闘行動を行うことはできず、渡河後1時間は武装を使用することはできない。これは、武装が水に濡れてしまうためで、パワープラントの熱によって乾くまでに1時間要するということである。

・KKKロワイヤル

専用ユニットを牽引している《KKKロワイヤル”に攻撃する場合、本体と牽引ユニットのどちらを狙うかを、宣言フェイズに決定すること。

なお、牽引ユニットは、カーゴの命中部位表を利用する。このとき、乗員へのダメージは本体に適用されるものとする。

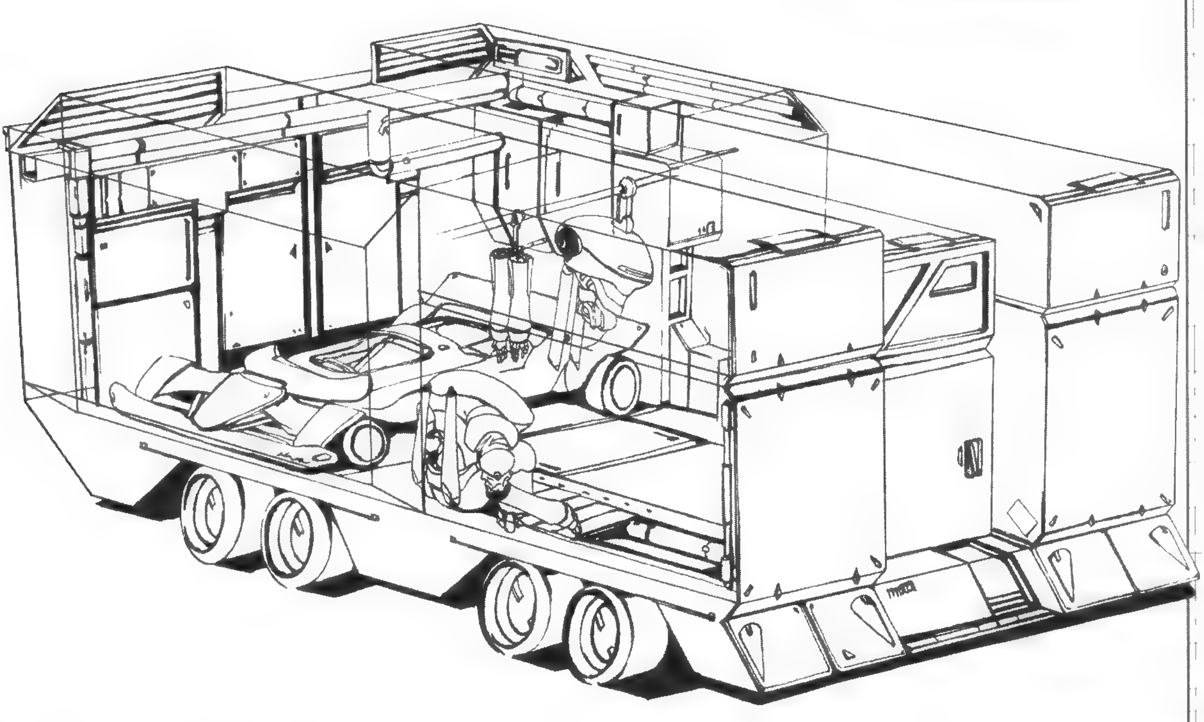
命中部位表

(1)2~4	本体
5	パワープラント
6・7	ドライブ
8・9(0)	兵装・貨物

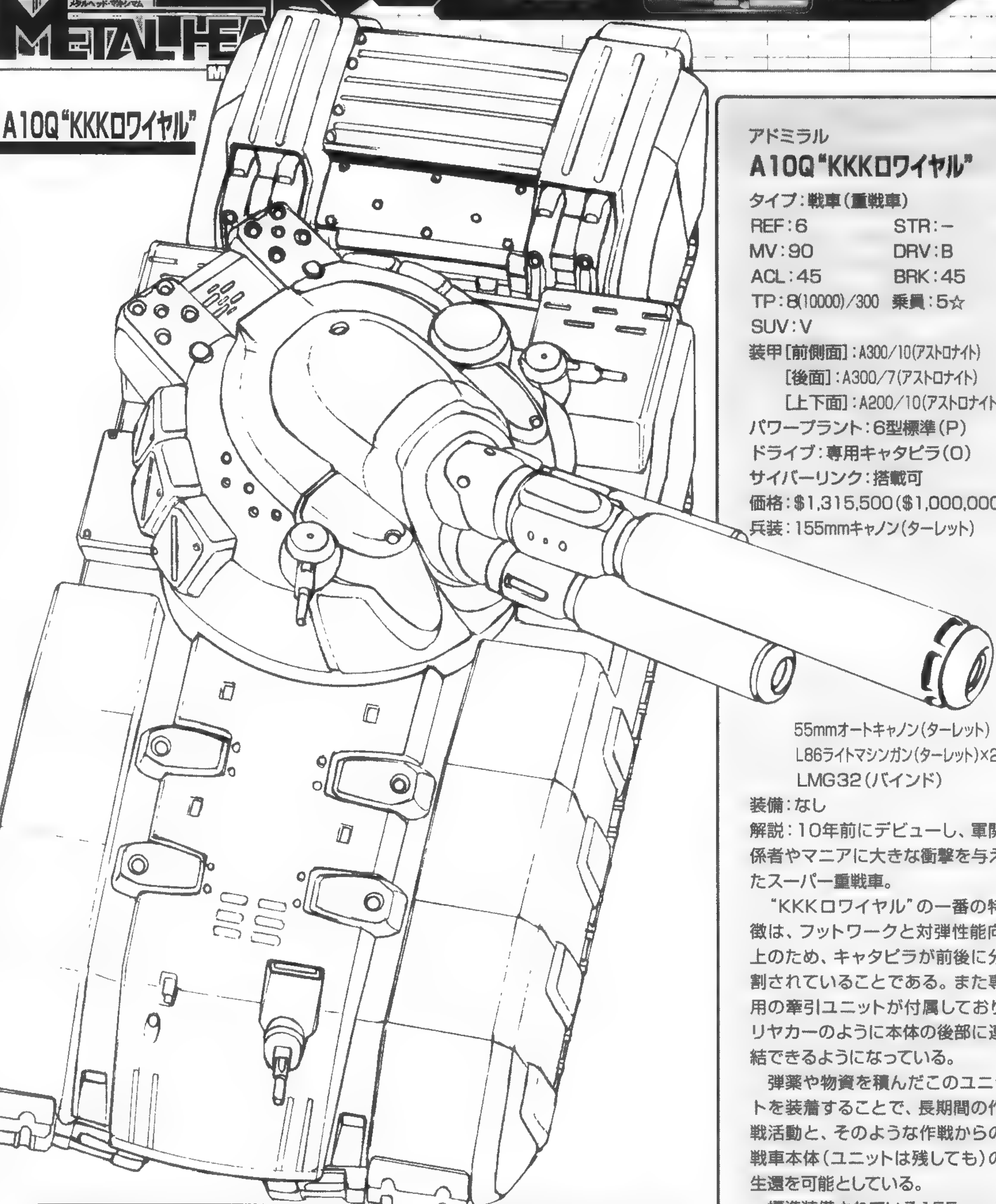
グルップ
38tA“フェアリー”

タイプ：戦車（軽戦車）
REF：5　STR：－
MV：75　DRV：B
ACL：30　BRK：30
TP：6(500)／100　乗員：3☆
SUV：R
装甲［前側面］：A70／7（チタン合金）
［後面］：A40／6（チタン合金）
［上下面］：A20／6（チタン合金）
パワープラント：6型標準（J）
ドライブ：専用キャタピラ（H）
サイバーリンク：搭載可
価格：$184,000（$100,000）
兵装：55mmオートキャノン（ターレット）
LMG32（プロップ）
装備：なし
解説：かつてメガ=シティのアーミーで多く使われていた軽戦車。
現在、完全に生産が打ち切られ、店頭在庫も残り少ない。退役してスクラップにされたものも多く存在する。高い割には性能は装甲車に劣り、ポケットタンクほど市場にアピールできないのが欠点。

ナー115E“天龍”



A10Q"KKKロワイヤル"



アドミラル

A10Q"KKKロワイヤル"

タイプ：戦車（重戦車）

REF：6	STR：–
MV：90	DRV：B
ACL：45	BRK：45
TP：8(10000)/300	乗員：5☆
SUV：V	

装甲［前側面］：A300/10(アストロナイト)
［後面］：A300/7(アストロナイト)
［上下面］：A200/10(アストロナイト)
パワープラント：6型標準（P）
ドライブ：専用キャタピラ（O）
サイバーリンク：搭載可
価格：$1,315,500（$1,000,000）
兵装：155mmキャノン（ターレット）
55mmオートキャノン（ターレット）
L86ライトマシンガン(ターレット)×2
LMG32（バインド）
装備：なし
解説：10年前にデビューし、軍関係者やマニアに大きな衝撃を与えたスーパー重戦車。

"KKKロワイヤル"の一番の特徴は、フットワークと対弾性能向上のため、キャタピラが前後に分割されていることである。また専用の牽引ユニットが付属しており、リヤカーのように本体の後部に連結できるようになっている。

弾薬や物資を積んだこのユニットを装着することで、長期間の作戦活動と、そのような作戦からの戦車本体（ユニットは残しても）の生還を可能としている。

標準装備されている155mmキャノンと55mmオートキャノンは、同じターレットに設置されている。またL86ライトマシンガンは、そのターレット上にある。

機体価格のあまりの高さに、発売から10年経過した今でも大口の注文はない。しかし耐用年数が極めて高く、完全に前世代の遺物と化してしまった戦車をものの見事に復活させたといえる。

アドミラル

"KKKロワイヤル専用装甲牽引ユニット"

タイプ：戦車（戦車パーツ）

REF：0	STR：–
MV：0	DRV：–
ACL：0	BRK：0
TP：0(2000)/1000	乗員：0☆
SUV：P	

装甲［全面一律］：A200/10(アストロナイト)
パワープラント：なし
ドライブ：専用キャタピラ（N）
サイバーリンク：搭載不可
価格：$0（戦車本体とセットのため）
兵装：なし
装備：なし
解説：分厚い装甲に囲まれた、"KKKロワイヤル"専用の牽引ユニット。キャタピラが装備されているが、動力は戦車本体から接続部のシャフトを通して受け取っているため、単体での走行能力はない。ユニットは本体からの操作で切り放しが可能である。

牽引ユニットには、武装、乗員座席を設置することはできない。

カーン
T-86F"スパルタン"
タイプ:戦車(中戦車)
REF:4　STR:−
MV:90　DRV:B
ACL:40　BRK:40
TP:416(2000)/500　乗員:4☆
SUV:T
装甲[前側面]:A100/10(ハイ=チョバムアーマー)
[後面]:A100/8(ハイ=チョバムアーマー)
[上下面]:A80/8(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:6型標準(N)
ドライブ:専用キャタピラ(L)
サイバーリンク:搭載可
価格:$562,600($500,000)
兵装:120mmキャノン(ターレット)
LMG32(プロップ)
装備:なし
解説:中型戦車の代表とも言えるモデル。
戦車としては、可も不可もない性能を持っている。しかしコンバットシェルなどとくらべて、単騎で大量の敵を相手にできる能力を持っているわけではないため、現在の需要は極めて少ない。

ポチョムキン
T147WD4"ズヴェルボイ"
タイプ:戦車(重戦車)
REF:1　STR:−
MV:70　DRV:B
ACL:35　BRK:35
TP:2140(7000)/800　乗員:4☆
SUV:T
装甲[前側面]:A200/9(チタン合金)
[後面]:A200/7(チタン合金)
[上下面]:A100/7(チタン合金)
パワープラント:6型標準(P)
ドライブ:専用キャタピラ(N)
サイバーリンク:搭載可
価格:$1,000,000($700,000)
兵装:155mmキャノン(ターレット)
7.62mmミニガン(ターレット)
装備:なし
解説:60年前に設計された重戦車。
当時は最高のスペックを持つ傑作と言われたが、さすがに戦車そのものの需要が少なくなった今では、価格も手伝って購入者はほとんどいない。
しかし現代技術による装甲を乗せれば、まだまだ使用に耐えうる。

アドミラル
M15D"ゴライアス"
タイプ:戦車(中戦車)
REF:7　STR:−
MV:100　DRV:A
ACL:50　BRK:50
TP:1020(2000)/500　乗員:4☆
SUV:T
装甲[前側面]:A200/10(チタン合金)
[後面]:A200/8(チタン合金)
[上下面]:A200/8(チタン合金)
パワープラント:6型標準(O)
ドライブ:専用キャタピラ(N)
サイバーリンク:搭載可
価格:$895,000($600,000)
兵装:55mmオートキャノン(ターレット)
7.62mmミニガン(ターレット)
装備:なし
解説:アドミラル社が開発した、最新型中戦車。
"KKKロワイヤル"の設計思想を元にしており、キャタピラが前後ふたつに分割されているのが特徴。このため、これまでの戦車とはくらべものにならない運動性能を持っている。

バトルトレーラー——Battle-trailer

バトルトレーラーは、トレーラーの搭載能力を利用した戦闘専門車両である。とはいえ、トレーラーよりはるかに巨大である。
派手な塗装を施したバトルトレーラーは、傭兵部隊などの司令基地として、よく戦場で見かけることができる。

・バトルトレーラーの構成
トレーラーの一種であるため、構造上はトラック部とカーゴ部に分かれている。ただし、トラックとカーゴを切り離すことはできない。これは、強靭さを追求し、接合部分を強化した結果である。
基本的に、主武装はカーゴ部に施されることになり(武装の搭載時に、どこに取りつけたのかを決めておく必要がある)、それをコントロールするための乗員が必要となる。
データ中、乗員の( )内数字はカーゴ部の乗員を示したものである。
このような構造をしたいるため、バトルトレーラーを攻撃する場合は、トラック部とカーゴ部のどちらを狙うのかを決める必要がない。

・ドライブ
バトルトレーラーは、非常に多くのタイヤを使用する。特に明記されていない限り、20輪である。
また、バトルトレーラーは、オフロードタイヤしか使用することができない(オン/オフ両用は可)。

命中部位表

(1)2	本体
3	パワープラント
4・5	ドライブ
6・7	兵装・貨物
8	乗員(カーゴ部)
9(0)	乗員(トラック部)

VORVA
ED-4VZ"ムスカ"
タイプ:バトルトレーラー
REF:1　STR:−
MV:40　DRV:B
ACL:30　BRK:20
TP:3300(3700)/2200　乗員:4☆(8)
SUV:T
装甲[前側面]:A80/5(ハイ=チョバムアーマー)
[後面]:A70/5(ハイ=チョバムアーマー)
[上下面]:A20/6(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:6型標準(J)
ドライブ:V2型標準(H)
サイバーリンク:搭載可
価格:$433,400($400,000)
兵装:20mmバルカン(ハウジング)
装備:なし
解説:最も標準的といえるバトルトレーラー。機動兵器重視の風潮もあって、バトルトレーラーを製造するメーカーは少ない。それでも愛好家が少なからずおり、彼らの間でベストセラーとなっている。
20mmバルカンは、トラック部の上面に装備されている。

VORVA

ED-8“グレートロック”

タイプ:バトルトレーラー

REF:3　STR:–
MV:45　DRV:B
ACL:30　BRK:25
TP:3820(6000)/2200　乗員:4☆(12)
SUV:T
装甲[前側面]:A100/7(ハイ=チョバムアーマー)
[後面]:A100/7(ハイ=チョバムアーマー)
[上下面]:A60/8(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:6型標準(K)
ドライブ:V2型標準(J)
サイバーリンク:搭載可
価格:$3,225,200($1,000,000)
兵装:10mmパルスレーザー(ハウジング)
7.62mmミニガン(バインド)×2
ADAM–0(バインド)×30
5.56mmミニガン(バインド)×30
装備:レーダーポッド

解説:VORVA社が開発した、最新バトルトレーラー。従来のものより大型で、値段もかなり高い。

通常、バトルトレーラーはトラック部に大型のカーゴひとつを連結した構造になっているが、この“グレートロック”は、カーゴ部分が5つに分かれている。ちょうど列車のような形状になっており、特殊なジョイント機構によって、大型のわりに小回りがきく。もちろん、トラック部とカーゴ間は、列車のように(内部で)自由に行き来できる。

トラック部から数えてひとつめのカーゴは居住ブロックになっており、寝室や炊事室などを備えているため長期活動が可能である。パルスレーザー、7.62mmミニガン、レーダーポッドは居住ブロック上面に装備されている。

2～4つめのカーゴは兵装ブロックで、ひとつのブロックにつきADAM–0、5.56mmミニガンを10基(片側5基)ずつ装備している(したがって、合計30基)。

最後尾は貨物ブロックで、長期行動に必要な日用品や食料などのほか、作戦に応じて、兵士やコンバットシェルなどのメカニックを搭載することが可能である。

まさに“陸の戦艦”である。なお、“グレートロック”は48輪である。

インパラ

XXX-8700F“ベヒモス”

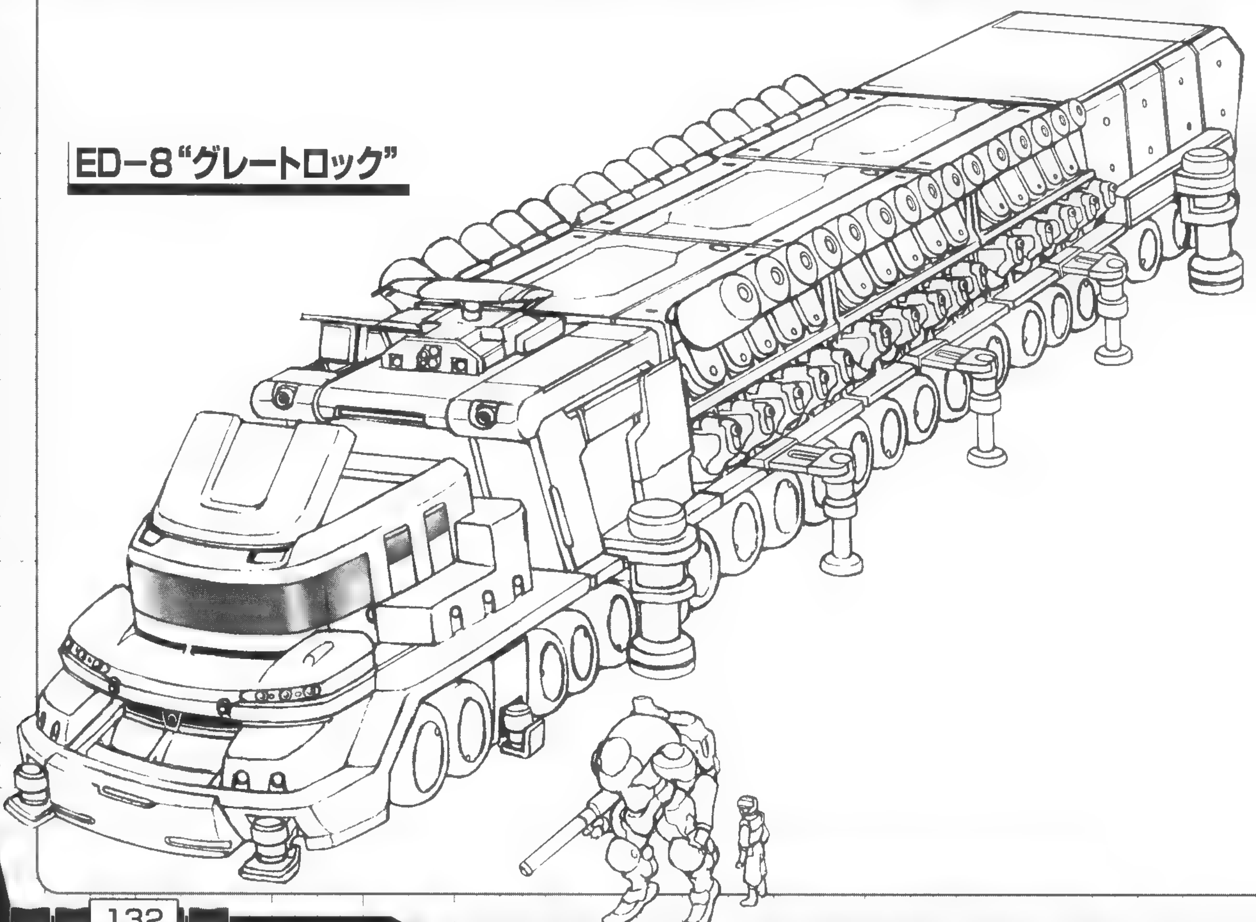
タイプ:バトルトレーラー

REF:1　STR:–
MV:30　DRV:A
ACL:20　BRK:20
TP:3410(4000)/2100　乗員:4☆(10)
SUV:T
装甲[前側面]:A100/5(ファイバニウムアーマー)
[後面]:A100/5(ファイバニウムアーマー)
[上下面]:A50/7(ファイバニウムアーマー)
パワープラント:6型標準(J)
ドライブ:V2型標準(J)
サイバーリンク:搭載可
価格:$770,000($600,000)
兵装:30mm機関砲(ターレット)
装備:なし

解説:メガ=シティの警察機構からの発注を受けて製作されたバトルトレーラー。都市内部と周辺地域の暴動鎮圧を想定し、安定性に重点が置かれている。しかしそれが仇となり、現在は需要が少なくなっている。

30mm機関砲はトラック部上面に装備されている。

ED-8“グレートロック”



RAFT――Recon/Attack unit and Fighting Transporter

RAFTは、最近注目を集めつつある戦術システムである。

偵察/攻撃を受け持つ軽戦闘メカニック(これを"子機"と呼ぶ)とそれを搭載した中型の戦闘車両(これを"母機"と呼ぶ)をひとまとめにして、RAFTと呼ぶ。

具体的な例を挙げれば、戦闘バイクを搭載した装甲車などをイメージすればいいわけだが、この戦闘輸送車両は従来のメカニックとはまったく異なるデザインをしているのが特徴である。

母機、子機ともに、(バイク、装甲車などといった)タイプが設定されている。そのため、チューンアップなどのルールは、それぞれのタイプのものが適用される。

・ドッキング/スクランブル

子機が母機に合体している状態を"ドッキング"と言い、分離している状態(あるいは、母機から子機が発進すること)を"スクランブル"という。RAFT以外の、分離・合体可能なメカニックにもこの言葉が使われることがある。

・子機への搭乗

通常、子機のドライバーもドッキング時には母機に乗っている。そのため、子機へ搭乗するためにはいったん母機を降り、そして改めて子機に搭乗しなければならない。戦闘中に乗降する場合は、そのぶんだけ時間がかかる(基本的に3ターン)。

ただし、あらかじめ子機に乗り込んでおくことも可能である。

・戦闘中のスクランブル

通常、戦闘中にスクランブルする場合、子機ドライバーの行動としておこなう(基本的にロールは必要ない)。

母機の走行中でもスクランブルを行うことができるが、母機の【SPD】が子機の【MV】以下でなければならない。

・戦闘中のドッキング

通常、戦闘中にドッキングする場合、子機ドライバーの行動としておこなう。このとき、母機の【SPD】が0の場合、ロールは必要ない。母機が走行中の場合、〈ドライビング〉のSR1に成功しない限りドッキングはできない。

また、母機の【SPD】が子機の【MV】を越えている場合はドッキングできない。

当然のごとく、どのような場合でも、子機の【MV】範囲内に母機がいない場合はドッキングできない。

・RAFTへの攻撃

ドッキング中のRAFTに攻撃する場合、どちらを狙うのかを宣言フェイズに決定すること。このとき、子機に乗員がいない場合、乗員へのダメージは子機の本体に適用される。

ドッキング中でない場合は、通常どおり個々のメカニックとして扱うこと。

・命中部位表

RAFTメカニックに固有の命中部位表は存在しない。母機、子機それぞれのタイプにしたがうこと。

・母機(子機)のみの購入

何らかの理由で、母機、もしくは子機が破壊されてしまった場合、母機なら本体価格の80%で、子機なら本体価格の40%で特別に購入することができる。

ただし特別購入であるため、セットでの価格よりも割高になっている。また、データ中に標準装備されている武装、装備はついていない(さらに別途購入が必要である)。

このルールは、もともと母機もしくは子機のみで販売されているものには適用されない。

コンダ

UX-Z"Z-ON(ゼットン)"

タイプ:RAFT
価格:$69,700($52,000)
解説:小型の装甲車とモノバイクという組み合わせは、RAFTとして最も標準的な形であるといえる。"ゼットン"はその中でトップシェアを誇り、事実上RAFTの代表とされている。

コンパクトな割りに高い戦力を秘めていると評判で、ハンターの間では人気の高いメカニックとなっている。特に子機は明らかに戦闘志向の設計で、モノバイクとしては大型だが、トライクにも劣らない戦闘能力を有している。これにより子機は、偵察だけでなく母機の戦闘サポートも充分可能だ。

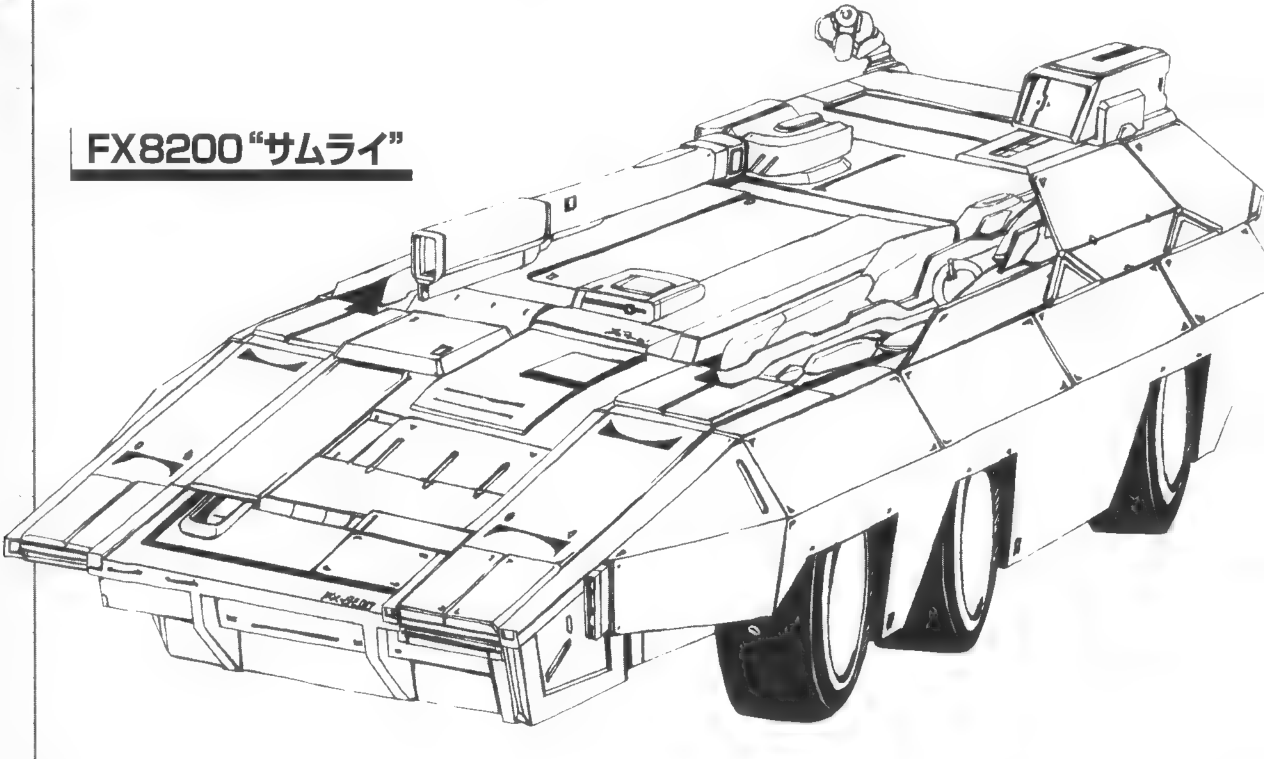
ユーザーの間では、「これだけ高性能のバイクを乗せるとは、コンダらしい」と評されている。

ちなみに子機モノバイクは、母機の本体上面にドッキングすることになる。

〈モノバイクデータ〉
タイプ:バイク(モノバイク)
REF:18　STR:–
MV:80　DRV:B
ACL:40　BRK:55
TP:10(100)/0 乗員:1☆
SUV:K
装甲[全面一律]:A40/4(ファインステンレス)
パワープラント:1型標準(D)
ドライブ:V1型標準(G)
サイバーリンク:搭載不可
兵装:L86ライトマシンガン(ハンギング)
装備:なし

〈4輪装甲車データ〉
タイプ:装甲車(4輪)
REF:8　STR:–
MV:60　DRV:B
ACL:20　BRK:30
TP:52(550)/300 乗員:4
SUV:Q
装甲[前側面]:A80/7(ハイ=チョバムアーマー)
[後面]:A80/8(ハイ=チョバムアーマー)
[上下面]:A60/6(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:5型標準(G)
ドライブ:専用オフロードタイヤ(H)
サイバーリンク:搭載可
兵装:LMG32(ターレット)×2
装備:なし

FX8200“サムライ”



タマハ
FX8200“サムライ”
タイプ:RAFT(装甲車/6輪)
REF:7　STR:−
MV:70　DRV:B
ACL:40　BRK:50
TP:80(500)/250　乗員:6
SUV:Q
装甲[前側面]:A50/7(ハイ=チョバムアーマー)
[後面]:A50/7(ハイ=チョバムアーマー)
[上下面]:A50/7(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:5型標準(H)
ドライブ:専用オフロードタイヤ(G)
サイバーリンク:搭載可
価格:$66,000($48,000)/装甲車のみ
兵装:30mmキャノン(バインド)
装備:なし
解説:タマハ社の2輪機動戦車、“オサフネ”“ヒサクニ”専用のRAFT。

母機の左右に上面に、バイクを各1台ずつドッキングさせることができる。

価格は母機のみのもので、“オサフネ”“ヒサクニ”は別途購入が必要である。

メダルカ
8/GM“フォーチュナ”
タイプ:RAFT
価格:$145,400($110,000)
解説:大型の8脚インセクターのボディ前面に、2機のホバイクを搭載したRAFT。あまりに奇抜なデザインであるため、需要は少ないが人気は高い。

インセクター部分はメダルカ社独自の設計で、同社は“モビルマスター”という形式として発表している。

モビルマスターはロマノフ社のインセクターに使用されている多脚機動システムとは全く別物で、そのためロマノフとは訴訟沙汰にならずにすんでいる。

母機はインセクターと比べると鈍重だが、トラベルタイヤの能力が強化されている。

子機である搭載ホバイクは完全に偵察用で、戦闘能力は無いに等しい。

〈ホバイクデータ〉
タイプ:バイク(ホバイク)
REF:19　STR:−
MV:110　DRV:B
ACL:50　BRK:50
TP:30(40)/0　乗員:1☆
SUV:D
装甲[全面一律]:なし
パワープラント:1型標準(B)
ドライブ:H1型標準(F)
サイバーリンク:搭載不可
兵装:L86ライトマシンガン(ハンギング)
装備:なし

〈インセクターデータ〉
タイプ:インセクター(8脚)
REF:10/5　STR:−
MV:5/50　DRV:B
ACL:5/20　BRK:5/50
TP:192(500)/100　乗員:3☆
SUV:R
装甲[全面一律]:A100/8(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:4型標準(H)
ドライブ:専用歩行システム(F)
サイバーリンク:搭載可
兵装:20mmキャノン(ターレット)
LMG32(ターレット)×2
装備:なし

ヘリ――Helicopter

この時代、磁気嵐などによって、航空機の活躍機会は極めて減少してしまっている。

しかし、迅速に垂直離着陸を行い、超低空を飛ぶことのできるヘリには、そのような状況など関係がない。

速度、航続距離ともに固定翼機には劣るものの、むしろ陸の王者である戦車の天敵として、現在でも大活躍している。

その他、哨戒、輸送など、さまざまな用途に使用される。

・パイロットの死亡

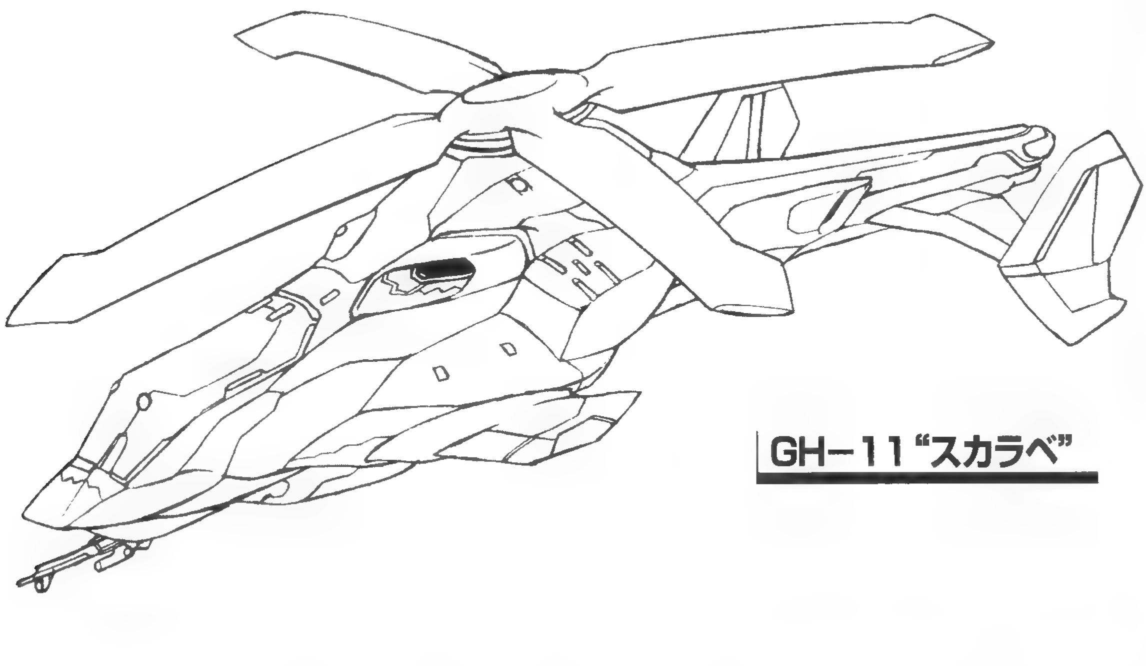
飛行中、何らかの理由でパイロットが死亡(もしくは行動不能)になってしまった場合、残りの乗員が〈ナビゲート:ヘリ〉のSR1/2に成功しない限り、アクシデントが発生する。残りの乗員がスキルを持っていない場合は即座にアクシデント発生となる。

命中部位表

(1)2·3	本体
4	パワープラント
5·6	ドライブ
7·8	兵装·貨物
9(0)	乗員

ニコルソン
GH-11“スカラベ”

タイプ:ヘリコプター(戦闘ヘリ)
REF:24　STR:−
MV:100　DRV:B
ACL:40　BRK:30
TP:109(450)/300　乗員:2☆
SUV:N
装甲[全面一律]:A160/8(チタン合金)
パワープラント:専用パワープラント(J)
ドライブ:専用ドライブ(G)
サイバーリンク:搭載可
価格:$420,700($300,000)
兵装:7.62mmミニガン(ターレット)
203mmロケットパック(ハンギング)×4
装備:フレアポッド(L)
レーザーサイト(ロケット用)
IRビジョン
ECMポッド(A)
解説:発売されてから10年以上経った今でも、衰えをまったくみせない戦闘ヘリ。
ベストセラーの秘密は、耐用年数の長さと、戦車並みの装甲と多数の火器を搭載可能にする積載量である。



GH-11“スカラベ”

ベル
AH-199"バンパイア・バット"
タイプ：ヘリコプター（小型戦闘ヘリ）
REF：28　STR：－
MV：120　DRV：B
ACL：50　BRK：30
TP：90(300)／20　乗員：1☆
SUV：L
装甲［全面一律］：A100／7（チタン合金）
パワープラント：専用パワープラント(H)
ドライブ：専用ドライブ(G)
サイバーリンク：搭載可
価格：$282,000($200,000)
兵装：7.62mmミニガン（ターレット）
装備：ECMポッド(B)
IR投光機
フレアポッド(M)
解説：主にエア・ポリスが使用している小型戦闘ヘリ。
サイズが小さく、シティ内での活動にも支障をきたさないという魅力が人気を呼んでいる。
貨物スペースはほとんどないが、サイズの割りに兵装搭載スペースが"スカラベ"並みにあるのが特徴である。

ベル
OJ-302"ハミングバード"
タイプ：ヘリコプター（オートジャイロ）
REF：30　STR：－
MV：60　DRV：C
ACL：20　BRK：10
TP：20(50)／0　乗員：1☆
SUV：F
装甲［全面一律］：A20／3（ステンレス）
パワープラント：専用パワープラント(D)
ドライブ：専用ドライブ(D)
サイバーリンク：搭載可
価格：$20,080($20,000)
兵装：なし
装備：なし
解説：通常のヘリコプターより小型で（バイク程度の大きさ）、小回りのきく回転翼機。
個人使用として簡単に入手できるほど安くはないが、シティ内では重宝するメカニックである。特に高層ビルが建ち並ぶメガ＝シティでは、手軽な交通手段として利用する者も少なくない。エアポリスなどでは、パトロールに使用している。

ニコルソン
GH-32"レッドベア"
タイプ：ヘリコプター（輸送ヘリ）
REF：26　STR：－
MV：100　DRV：B
ACL：30　BRK：30
TP：60(300)／900　乗員：2☆
SUV：N
装甲［全面一律］：A120／8（チタン合金）
パワープラント：専用パワープラント(J)
ドライブ：専用ドライブ(G)
サイバーリンク：搭載可
価格：$498,000($350,000)
兵装：20mmバルカン（ターレット）
装備：なし
解説："スカラベ"をベースにした輸送用ヘリコプター。輸送能力を高めるため、"スカラベ"よりもひとまわり大きくなっている。
コンバットシェルの輸送を目的に開発されたもので、後部ハッチからコンバットシェルを降下させることができる。一応武装はしているが、コンバットシェルを降ろした後は、すみやかに戦場外へ待避するのが普通である。

エアクラフト――Aircraft

戦闘機、輸送機など様々なタイプのものがあるが、あまりに高価なため、エアクラフトを個人で購入することはほぼ不可能である。

・ドライブ
ジェットエンジン、レシプロエンジンに限らず、エアクラフトのドライブはパワープラントと一体になっている。そのため、エアクラフトにはドライブという部位は存在しない。

・失速
VTOL（垂直離着陸機）など、特別に明記されているものを除いて、エアクラフトは【SPD】が100以下になると失速してしまう。このとき、〈ナビゲート：エアクラフト〉のSR1／2に成功すれば、体勢を立て直すことができる。1～【ACL】の範囲で【SPD】を新たに決定すること。
もし失敗した場合、操作不能のアクシデントが発生したものとして、墜落するかどうかの判定を（また新たに）行うこと。

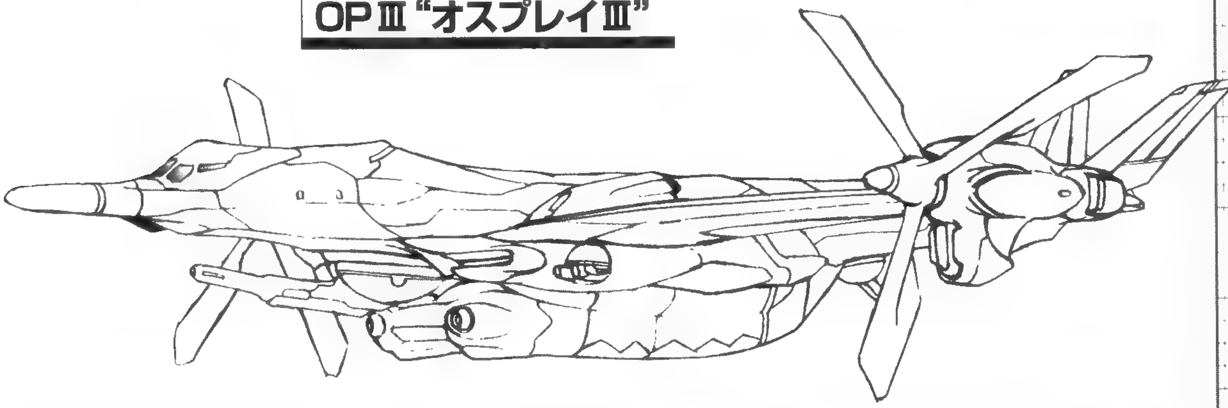
・パイロットの死亡
飛行中、何らかの理由でパイロットが死亡（もしくは行動不能）になってしまった場合、残りの乗員が〈ナビゲート：エアクラフト〉のSR1／2に成功しない限り、アクシデントが発生する。残りの乗員がスキルを持っていない場合は即座にアクシデントが発生する。

命中部位表

(1)2～4	本体
5・6	パワープラント
7・8	兵装・貨物
9(0)	乗員

ワイズ・アメリカ
V／FA-09J"ソロモンJ"
タイプ：エアクラフト（戦闘攻撃機）
REF：30　STR：－
MV：500　DRV：B
ACL：60　BRK：60
TP：108(300)　乗員：1☆
SUV：P
装甲［全面一律］：A100／8（チタン合金）
パワープラント：専用ジェットエンジン(J)
ドライブ：－
サイバーリンク：搭載可
価格：$1,680,000($1,500,000)
兵装：10mmパルスレーザー（バインド）
"エピメテウス"ATM×4（ハンギング）
"ヒュペリオン"SAM×4（ハンギング）
装備：なし
解説：垂直離着陸（VTOL）戦闘攻撃機。マイナーチェンジを施されつつ、10年以上も現役を続けているロングセラー機体である。
パルスレーザーは固定兵装で、機首部分の下面に設置されている。翼の下面には計8つのパイロンがあり、それぞれにATM、SAMが装備されている。

OPⅢ"オスプレイⅢ"



ワイズ・アメリカ
OPⅢ"オスプレイⅢ"
タイプ：エアクラフト（特殊ガンシップ）
REF：12　STR：−
MV：300　DRV：B
ACL：50　BRK：50
TP：410(800)／500　乗員：10☆(12)
SUV：N
装甲[全面一律]：A160／7（チタン合金）
パワープラント：専用レシプロエンジン(K)×2
ドライブ：−
サイバーリンク：搭載可
価格：$3,864,000($3,500,000)
兵装：200mmガンランチャー（ターレット）
40mmビームキャノン（バインド）×2
20mmバルカン（ターレット）×2
装備：なし
解説：大型の輸送機を改造した、強襲降下作戦用ガンシップ。貨物スペースの一部を兵員（パラシュート部隊）輸送用に変え、いくつかの兵器を搭載している（そのため貨物スペースは減っている）。
　兵装はすべて固定で、機体下面に設置されているため地上に射撃可能。

ボート——Boat

地球は、全体の70％が水（海）という、水の星である。

戦乱による汚染のダメージがいまだに残っている現在でも、（奇跡的に）その割合はほとんど変化していない。ただし水そのものが汚染されている可能性があり、浄化せずに飲むわけにはいかないだろうが。

このような状況であるため、水上（水中）メカニックであるボートの活躍機会は以外に多い。

むしろ、磁気嵐などで航空機が安全に飛べないこの時代、ボートの存在価値が見直され始めている。

水上メカニックといえば、ホバークラフトやホバータンクなども水上を走ることができるが、大陸間を渡ることはさすがにできない。それはドライブの構造上の問題のほかに、（長期の移動に耐えうるための）大量の物資を積むことができないという大きさの問題もある。

そこで、有史以前から存在していたと言われるボートの出番である。ボートであれば、これまでに培ってきた技術の粋を集め、かなりの大きさにすることができる。エアクラフトにくらべると速度はカタツムリ並みだが、より安全に、かつ快適に大陸間を移動するには最適のメカニックである。

とはいえ、そのような大型ボートはあまりに高価であるため、一介のハンターが個人で所有できるものではないが。

命中部位表

(1)2〜5	本体
6	パワープラント
7	ドライブ
8	兵装・貨物
9(0)	乗員

ザルツハイム
SC"スイマー"
タイプ：ボート（小型ボート）
REF：16　STR：−
MV：100　DRV：C
ACL：40　BRK：20
TP：26(150)／50　乗員：1☆
SUV：H
装甲[前側面]：A20／7（ステンレス）
[後面]：A20／7（ステンレス）
[上下面]：A10／4（ステンレス）
パワープラント：標準(F)
ドライブ：専用ドライブ(G)
サイバーリンク：搭載可
価格：$7,080($5,000)
兵装：LMG32（プロップ）
装備：なし
解説：ザルツハイム社が製作した、ひとり乗り用の小型ボート。
　スマートな船体でスピードが出る反面、安定性が犠牲になっているため、操縦には相応の熟練を要する。特に減速が難しく、狭い川を全速で走行すると、岩礁などを避けきれずに事故を起こしてしまうことがある。

巻菱重工
BA-83JC“シースネイク”

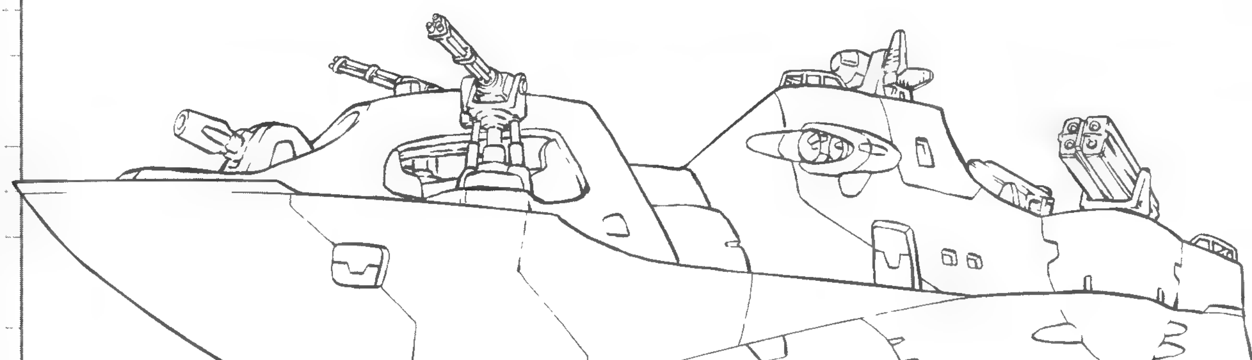
タイプ:ボート(大型ボート)
REF:10　STR:-
MV:70　DRV:B
ACL:30　BRK:20
TP:600(1000)/500　乗員:6☆
SUV:O
装甲[前側面]:A100/7(ハイ=チョバムアーマー)
[後面]:A50/5(ハイ=チョバムアーマー)
[上下面]:A10/5(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:標準(F)
ドライブ:専用ドライブ(G)
サイバーリンク:搭載可
価格:$133,200($100,000)
兵装:7.62mmチェーンガン(ターレット)×2
装備:なし
解説:巻菱重工が、海軍向けに開発した汎用大型ボート。
7.62mmチェーンガンが標準装備されているが、他に多数の兵装を追加できるよう、充分なスペースが確保されている。また若干の貨物スペースもあり、兵員やコンバットシェルを搭載した強襲揚陸艦としても使用できる。

ザルツハイム
MC“ダイバー”

タイプ:ボート(中型ボート)
REF:10　STR:-
MV:80　DRV:B
ACL:30　BRK:20
TP:240(400)/200　乗員:4☆
SUV:L
装甲[前側面]:A50/7(ファインステンレス)
[後面]:A50/5(ファインステンレス)
[上下面]:A10/5(ファインステンレス)
パワープラント:標準(G)
ドライブ:専用ドライブ(H)
サイバーリンク:搭載可
価格:$48,400($30,000)
兵装:5.56mmミニガン(ブロップ)×2
装備:なし
解説:4人乗りの中型ボート。
一般用のクルーザーを戦闘用に改造している。そのため、ゆったりとしたキャビンがついており、居住性は高い。そのため、海上における長期的な哨戒活動に利用されることが多い。
ただし、兵装用の搭載スペースはあまりない。

ワイズアメリカ
“E-BOAT5”

タイプ:ボート(大型ボート)
REF:9　STR:-
MV:60　DRV:B
ACL:30　BRK:20
TP:290(600)/1000　乗員:8☆
SUV:P
装甲[前側面]:A150/7(チタン合金)
[後面]:A70/7(チタン合金)
[上下面]:A30/5(チタン合金)
パワープラント:標準(H)
ドライブ:専用ドライブ(I)
サイバーリンク:搭載可
価格:$1,600,000($1,000,000)
兵装:10mmパルスレーザー(ターレット)
装備:なし
解説:ワイズアメリカがマリーン(海軍)用に開発した、大型装甲輸送艦。
チタン合金の装甲、パルスレーザーを標準装備しており、個人ではとても手が出ない値段となっている。
さらに兵装を追加することで、大型の揚陸艦としても使用できる。



BA-83JC“シースネイク”

コンバットシェル――CombatShell

コンバットシェルの創成期から現在まで、もっとも数多く生産され、世界中のいたるところでさまざまな用途に使用されているのが、このタイプである。

後から登場した重コンバットシェル、可変コンバットシェルなどと区別するために、"標準型"コンバットシェルと呼ばれることもある。

基本的にコンバットシェルは、脚による移動とロケットブースターによる短時間の飛行によって作戦を遂行することになる。

・コンバットシェルの【STR】

特に明記されていない限り、コンバットシェルの【STR】は固定である。搭乗者のものを加えることはできない。

・ザック

ロケットブースター、高機動ブースター、ダッシュローラー、簡易ホバーといった移動型のザックを装備している場合、【REF】【MV】などの数値が変化する。データ中右側の数値は、それらザックを使用したときのものである(使用中は高速機動として扱う)。

なお、ザック自体は兵装として扱い、コンバットシェルはザックをひとつしか装備できない。

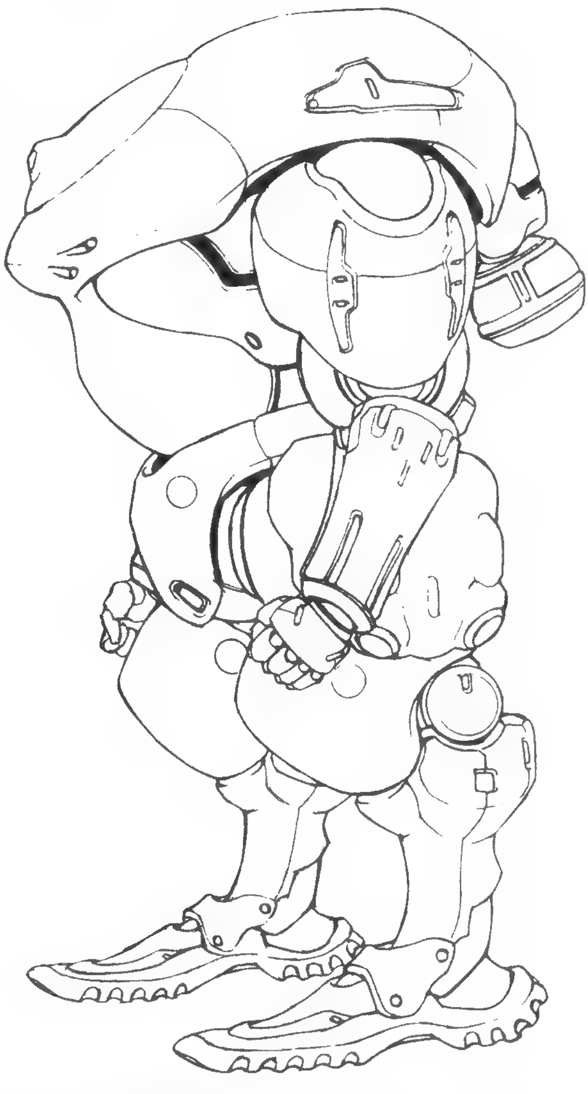
・ハードポイント

各所のハードポイントに装備している物品は、すべて兵装として扱う。

命中部位表

(1)2~4	本体
5	パワープラント
6・7	ドライブ
8・9(0)	兵装

クロノゴル
LV-110X"ホーネット"
タイプ:CS
REF:8/32　STR:60
MV:4/400(4ターン)　DRV:B
ACL:4/400　BRK:4/400
TP:10(220)　乗員:1☆
SUV:J
装甲[全面一律]:A70/7(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:専用パワープラント(F)
ドライブ:専用歩行システム(F)
ハードポイント:左肩(30)
胸(10)
腕(20)×2
脚(10)×2
価格:$23,400($18,000)
兵装:なし
装備:ロケットブースター(B)
解説:10年ほど前、"パペットマン"に代わる次世代標準機体として開発されたコンバットシェル"スティンガー"の後継機。見た目が派手なCS-RAFT、TCSに流れつつあった当時の市場に打ち込まれたくさびとして話題を呼んだ。
値段の割りに性能は高い。



LV-110X"ホーネット"

フラゼッタ

GT−8S“アルバトロス”

タイプ：CS
REF：7／28　STR：25
MV：2／200(2ターン)　DRV：B
ACL：2／200　BRK：2／200
TP：10(120)　乗員：1☆
SUV：G
装甲[全面一律]：A20／4(ステンレス)
パワープラント：専用パワープラント(D)
ドライブ：専用歩行システム(D)
ハードポイント：腰(10)×2
左腕(10)
価格：$5,580($4,000)
兵装：なし
装備：ロケットブースター(C)
解説：美しく、かつ精錬された非対称のデザインが特徴のコンバットシェル。極めて安価で、駆け出しのブロックバスター(ランドブラスター)たちに人気がある。

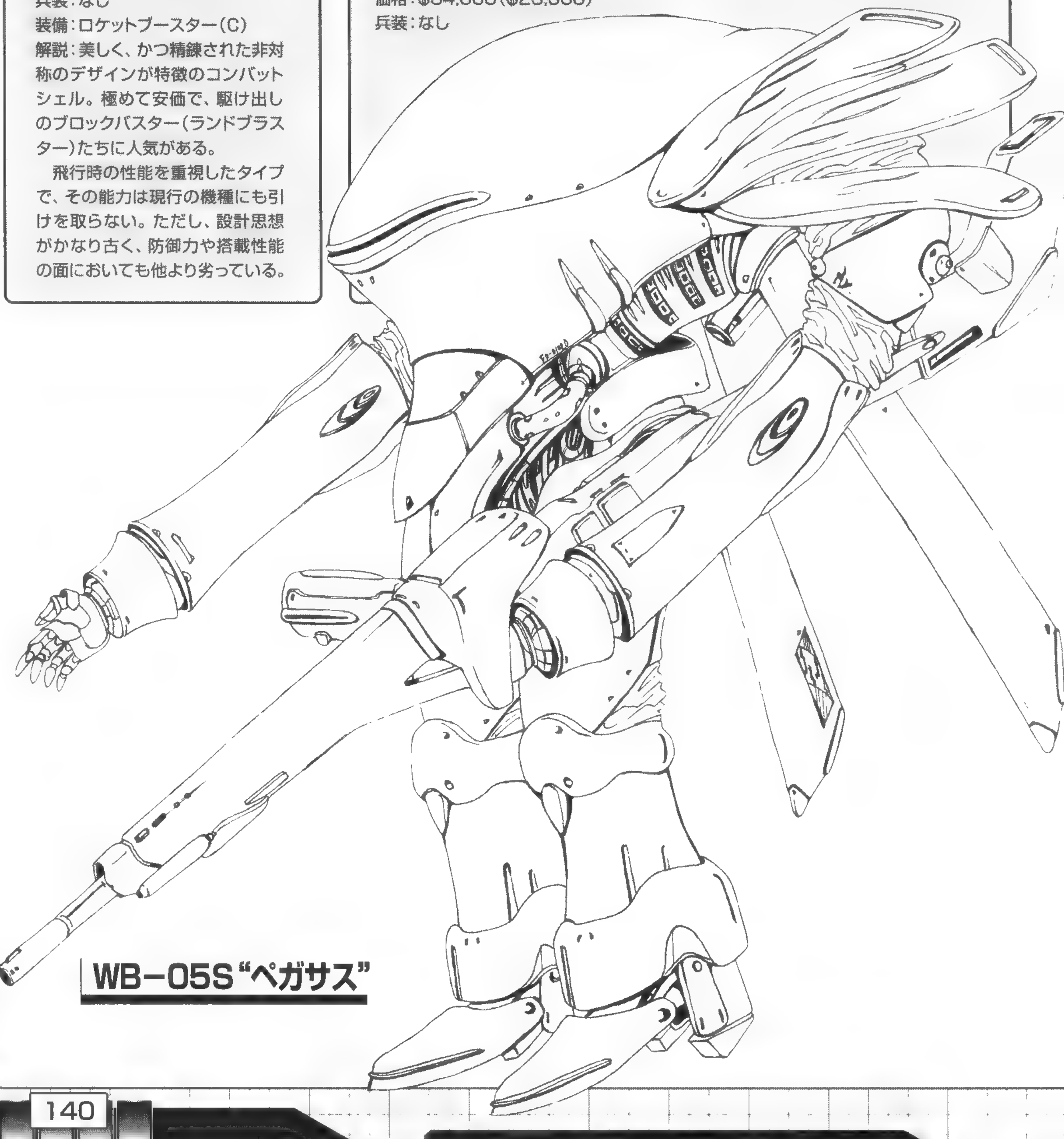
飛行時の性能を重視したタイプで、その能力は現行の機種にも引けを取らない。ただし、設計思想がかなり古く、防御力や搭載性能の面においても他より劣っている。

フラゼッタ

WB−05S“ペガサス”

タイプ：CS
REF：8／18　STR：50
MV：3／13(15ターン)　DRV：B
ACL：3／13　BRK：3／13
TP：0(190)　乗員：1☆
SUV：J
装甲[全面一律]：A50／6(ハイ＝チョバムアーマー)
パワープラント：専用パワープラント(F)
ドライブ：専用歩行システム(F)
ハードポイント：肩(20)×2
腕(20)×2
脚(20)×2
価格：$34,000($23,000)
兵装：なし
装備：高機動ブースターザック
解説：フラゼッタ社が開発した、高機動型コンバットシェル。“アルバトロス”の後継機にあたり、単体での機動性は高い。

高機動ブースターを標準装備しているのが特徴で、ロケットブースターに比べるとスピードは格段に落ちるが、持続時間は長い。野外よりも、市街地向けといえる。



WB−05S“ペガサス”

オムニカ

PA6500S "パラダインⅢ"

タイプ:CS
REF:7/17　STR:60
MV:5/15(15ターン)　DRV:A
ACL:5/15　BRK:5/15
TP:0(290)　乗員:1☆
SUV:L
装甲[全面一律]:A100/7(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:専用パワープラント(D)
ドライブ:専用歩行システム(D)
ハードポイント:肩(20)×2
腰(20)×2
腕(20)×2
価格:$42,000($30,000)
兵装:なし
装備:高機動ブースターザック
解説:カウンターテロ組織のバックアップで開発された、"パラダインⅡ"の最新バージョン。

胸部のハードポイントはなくなったが、価格据え置きのまま、移動力、装甲、安定性の面で強化されているのが特徴。

また、高機動ブースターが標準装備されている。

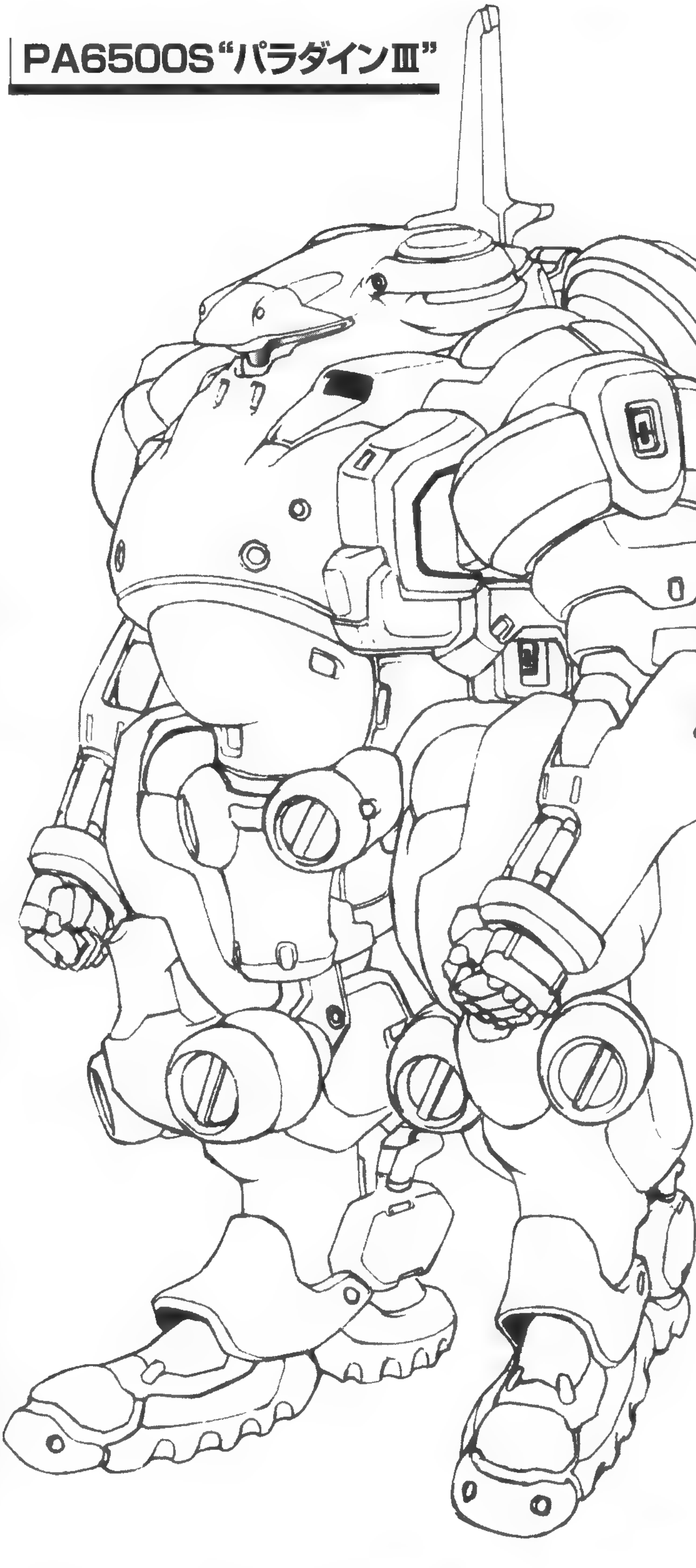
ワイズアメリカ

M-PS12 "パペットマン"

タイプ:CS
REF:6/24　STR:40
MV:3/300(4ターン)　DRV:B
ACL:3/300　BRK:3/300
TP:0(170)　乗員:1☆
SUV:K
装甲[全面一律]:A50/6(ステンレス)
パワープラント:専用パワープラント(D)
ドライブ:専用歩行システム(D)
ハードポイント:左肩(20)
腕(10)×2
脚(10)×2
価格:$14,200($10,000)
兵装:なし
装備:ロケットブースター(B)
解説:飛行性能、機動性ともに標準的な能力を持つコンバットシェル。しかしそれが仇となり、「秀でた特徴はない」という理由からあまり人気が出なかった。

10年ほど前に生産が打ち切られたのだが、かなりの在庫が残っているのか、いまだに新品が売られている。

PA6500S "パラダインⅢ"



北京電脳公司

S-19"十九型甲兵"

タイプ:CS
REF:5/20　STR:25
MV:2/200(2ターン)　DRV:B
ACL:2/200　BRK:2/200
TP:0(150)　乗員:1☆
SUV:J
装甲[全面一律]:A40/6(ステンレス)
パワープラント:専用パワープラント(B)
ドライブ:専用歩行システム(B)
ハードポイント:腰(10)
価格:$7,660($6,000)
兵装:なし
装備:ロケットブースター(C)
解説:エレクトロニクス専門であった北京電脳公司が、兵器メーカーとしての第一歩を記したという、いわくつきのコンバットシェル。

10年ほど前に生産が打ち切られ、現在売られている新品は店頭在庫である。

モデルとしてはさすがに旧式化し、戦場に投入されることはほとんどなくなったが、工事現場などでは現在でも活躍している。

東都JCN

TKS"オートサムライ"

タイプ:CS
REF:7/42　STR:45
MV:3/90　DRV:B
ACL:3/30　BRK:3/45
TP:0(220)　乗員:1☆
SUV:J
装甲[全面一律]:A70/5(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:専用パワープラント(F)
ドライブ:専用歩行システム(F)
ハードポイント:肩(10)×2
腰(10)
腕(10)×2
脚(10)×2
価格:$19,400($13,000)
兵装:なし
装備:簡易ホバーザック
解説:簡易ホバーザックを標準装備した、接近戦重視型コンバットシェル。エキゾチックなデザインが人気を呼んでいる。

機体性能、装甲、ハードポイントなどあらゆる面で標準を上回っている。唯一の欠点は簡易ホバーザックが非常に打たれ弱いこと。

三木重工

ヤー203"土竜"

タイプ:CS
REF:4　STR:40
MV:2　DRV:B
ACL:2　BRK:2
TP:0(130)　乗員:1☆
SUV:H
装甲[全面一律]:A10/4(ステンレス)
パワープラント:専用パワープラント(C)
ドライブ:専用歩行システム(C)
ハードポイント:腰(20)
価格:$28,040($15,000)
兵装:なし
装備:掘削作業用ザック
解説:三木重工が開発した、作業用コンバットシェル。超廉価コンバットシェル"ヒロポン"を参考に必要な部分だけを残し、それに掘削作業用ザックを標準装備させたもの。"ヒロポン"にくらべて値は張るが、ほとんどはザック代である。作業用とはいえ、パワーだけは他のコンバットシェルに劣らないため、使いようによってはかなり危険になりうる。

バンザイ

XYZ"ヒロポン"

タイプ:CS
REF:3/12　STR:20
MV:2/200(2ターン)　DRV:C
ACL:2/200　BRK:2/200
TP:0(70)　乗員:1☆
SUV:G
装甲[全面一律]:なし
パワープラント:専用パワープラント(C)
ドライブ:専用歩行システム(C)
ハードポイント:腰(10)
価格:$2,500($1,000)
兵装:なし
装備:ロケットブースター(C)
解説:テロリスト組織が、ブラックマネーを投じてどこかの企業につくらせた、超廉価コンバットシェル。

装甲もつけられず、機体性能も高くないため、一般市民を脅す程度にしか用途がない。

ちなみにバンザイ社は実在する企業ではなく、"ヒロポン"はブラックマーケットにしか出回っていない。

北京電脳公司

C-108"百八型砲兵"

タイプ:CS
REF:6　STR:35
MV:3　DRV:B
ACL:3　BRK:3
TP:0(220)　乗員:1☆
SUV:J
装甲[全面一律]:A30/7(ステンレス)
パワープラント:専用パワープラント(F)
ドライブ:専用歩行システム(F)
ハードポイント:腰(20)×2
脚(20)×2
価格:$49,120($31,000)
兵装:なし
装備:ロケットポッドザック
解説:北京電脳公司が近年開発した、中距離支援用コンバットシェル。

ロケットポッドザックを標準装備しているが、性能の割りに本体価格が非常に高いというとんでもない機体。前で戦えるコンバットシェル(あるいは他のメカニックやサイボーグ)らとの共同でなければ、苦戦を強いられるだろう。

ワイズアメリカ

T-M023"ピーピングトム"

タイプ:CS
REF:7　STR:20
MV:3　DRV:B
ACL:3　BRK:3
TP:0(190)　乗員:1☆
SUV:K
装甲[全面一律]:A50/5(ステンレス)
パワープラント:専用パワープラント(F)
ドライブ:専用歩行システム(F)
ハードポイント:肩(30)×2
胸(30)
腕(20)×2
脚(20)×2
価格:$52,200($35,000)
兵装:なし
装備:電子戦用ザック
解説:ワイズアメリカ社が開発した、間接支援型コンバットシェル。

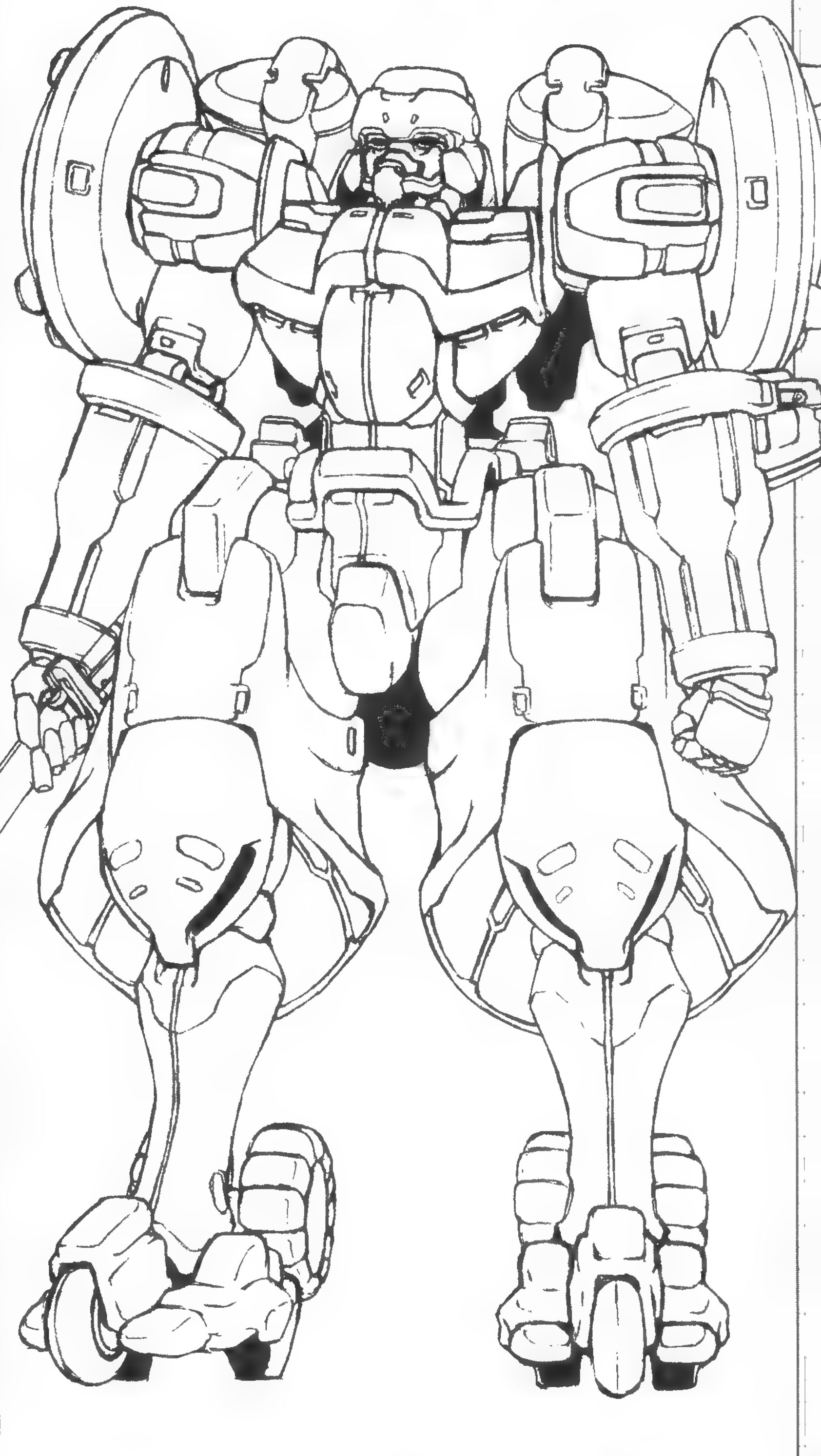
電子戦用ザックを標準装備しているほか、他の電子戦用装備を搭載すべく、大容量のハードポイントが設けられている。

ただしパワーが低いため、戦闘には向かない。

東都JCN
TKN"コールニンジャ"
タイプ:CS
REF:7/21　STR:55
MV:4/40　DRV:B
ACL:4/40　BRK:4/10
TP:0(260)　乗員:1☆
SUV:K
装甲[全面一律]:A80/7(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:専用パワープラント(F)
ドライブ:専用歩行システム(F)
ハードポイント:肩(30)×2
腕(30)×2
腰(10)×2
脚(10)×2
価格:$37,600($17,000)
兵装:ショルダースパイク(肩)×2
装備:ダッシュローラーザック
解説:"オートサムライ"の後継機にあたる、接近戦重視型コンバットシェル。
ダッシュローラーザックと、さらに両肩にはショルダースパイクを標準装備しており、格闘好きなコンバットシェル乗りのあいだで話題となっている。

ワイズアメリカ
S-PS01"ビッグアーム"
タイプ:CS
REF:6/24　STR:40
MV:3/300(3ターン)　DRV:B
ACL:3/300　BRK:3/300
TP:10(240)　乗員:1☆
SUV:L
装甲[全面一律]:
A70/7(ファイバニウムアーマー)
パワープラント:専用パワープラント(F)
ドライブ:専用歩行システム(F)
ハードポイント:腕(30)×2
腰(20)
脚(10)×2
価格:$58,400($30,000)
兵装:なし
装備:Yザック
プロペラントタンク×2(腰)
解説:ワイズアメリカが近年発表した、強襲作戦仕様のコンバットシェル。Yザックとファイバニウムアーマーを標準装備しているのが特徴である。さらにプロペラントタンクをふたつ装備し、これによって持続時間を3ターンにしている。

TKN"コールニンジャ"



オムニカ
PA6001B"アビニオン"
タイプ:CS
REF:7/28　STR:45
MV:3/300(1ターン)　DRV:B
ACL:3/300　BRK:3/300
TP:0(210)　乗員:1☆
SUV:K
装甲[全面一律]:A70/6(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:専用パワープラント(F)
ドライブ:専用歩行システム(F)
ハードポイント:右肩(20)
腕(20)×2
脚(20)×2
価格:$191,400($90,000)
兵装:なし
装備:ビームキャノンザック
解説:"ビックアーム"の対抗商品としてオムニカ社が発表した強襲型コンバットシェル。
ビームキャノンザックを標準装備(そのため左肩のハードポイントがない)しており、それ自体の価格が高いため、本体価格が"ビッグアーム"の3倍になってしまっているのが欠点。

北京電脳公司
T-05"五型突兵"
タイプ:CS
REF:8/32　STR:40
MV:4/400(1ターン)　DRV:C
ACL:4/400　BRK:4/400
TP:0(210)　乗員:1☆
SUV:J
装甲[全面一律]:A40/6(ステンレス)
パワープラント:専用パワープラント(F)
ドライブ:専用歩行システム(F)
ハードポイント:右肩(10)
腕(30)×2
腰(10)
価格:$45,160($25,000)
兵装:なし
装備:120mmキャノンシステムザック
解説:北京電脳公司が数年前に発表した、強行突撃タイプのコンバットシェル。
120mmキャノンシステムザックを標準装備しており、そのため左肩にハードポイントがない。
本体価格は"百八型砲兵"よりましだが、安定性に欠けているのが大きな欠点。

フラゼッタ
WF-7P"コンコルド"
タイプ:CS
REF:9　STR:45
MV:6　DRV:B
ACL:6　BRK:6
TP:0(160)　乗員:1☆
SUV:K
装甲[全面一律]:A100/6(チタン合金)
パワープラント:専用パワープラント(F)
ドライブ:専用歩行システム(F)
ハードポイント:左肩(30)
腰(20)×2
脚(10)×2
価格:$83,000($42,000)
兵装:なし
装備:パラシュートザック
解説:アーミーの依頼を受けて、フラゼッタ社が開発した降下作戦用のコンバットシェル。
パラシュートザックを標準装備しているが、降下後は切り離すことを前提としている。
機体性能は極めて高く、ハードポイントが左右非対称ながら、バランスが取れているのが特徴。

重コンバットシェル——Heavy-combatshell

標準型コンバットシェルの平均全長は3mほどだが、これに比し重コンバットシェルの全長は、5〜7mに達する。
操作も標準型とは異なり、通常メカのようにレバーやスティック方式に変更されている(センサースーツを着用する必要がない)。

・重コンバットシェルの【STR】
特に明記されていない限り、重コンバットシェルの【STR】は固定で、搭乗者のものを加えることはできない。

・ザック
重コンバットシェルの背部は兵装と乗せるためのラックとなっており(【TP】は本体のものを適用すること)、ザックを搭載することができない。

・ダッシュローラー
基本的に、重コンバットシェルには脚部にダッシュローラーを装備している。これにより高速機動が可能(使用時、【REF】などの数値は右側のものを使用する)。
このダッシュローラーのタイヤは専用のものを使用しているため、他のものに換装できない。

・ハードポイント
各所のハードポイントに装備している物品は、すべて兵装として扱う。

命中部位表

(1)2〜3	本体
4	パワープラント
5〜7	ドライブ
8・9(0)	兵装

ハインガット
44GJ"ロングトム"
タイプ:HCS
REF:6　STR:80
MV:3　DRV:B
ACL:3　BRK:3
TP:140(400)　乗員:2☆
SUV:P
装甲[全面一律]:A100/8(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:専用パワープラント(H)
ドライブ:専用歩行システム(G)
ハードポイント:肩(40)×2
腰(10)×4
腕(40)×2
脚(20)×2
価格:$30,000($16,000)
兵装:20mmキャノン(バインド)
装備:なし
解説:砲撃支援型の重コンバットシェル。
多数の火器を操作する必要があるため、ガンナー用シートが設けられているのが特徴。
大きさの割りに機動性が高いが、歩行システムにダッシュローラーが組み込まれていない。

ボストーク

ΘΣ−04"マトリューシカ"

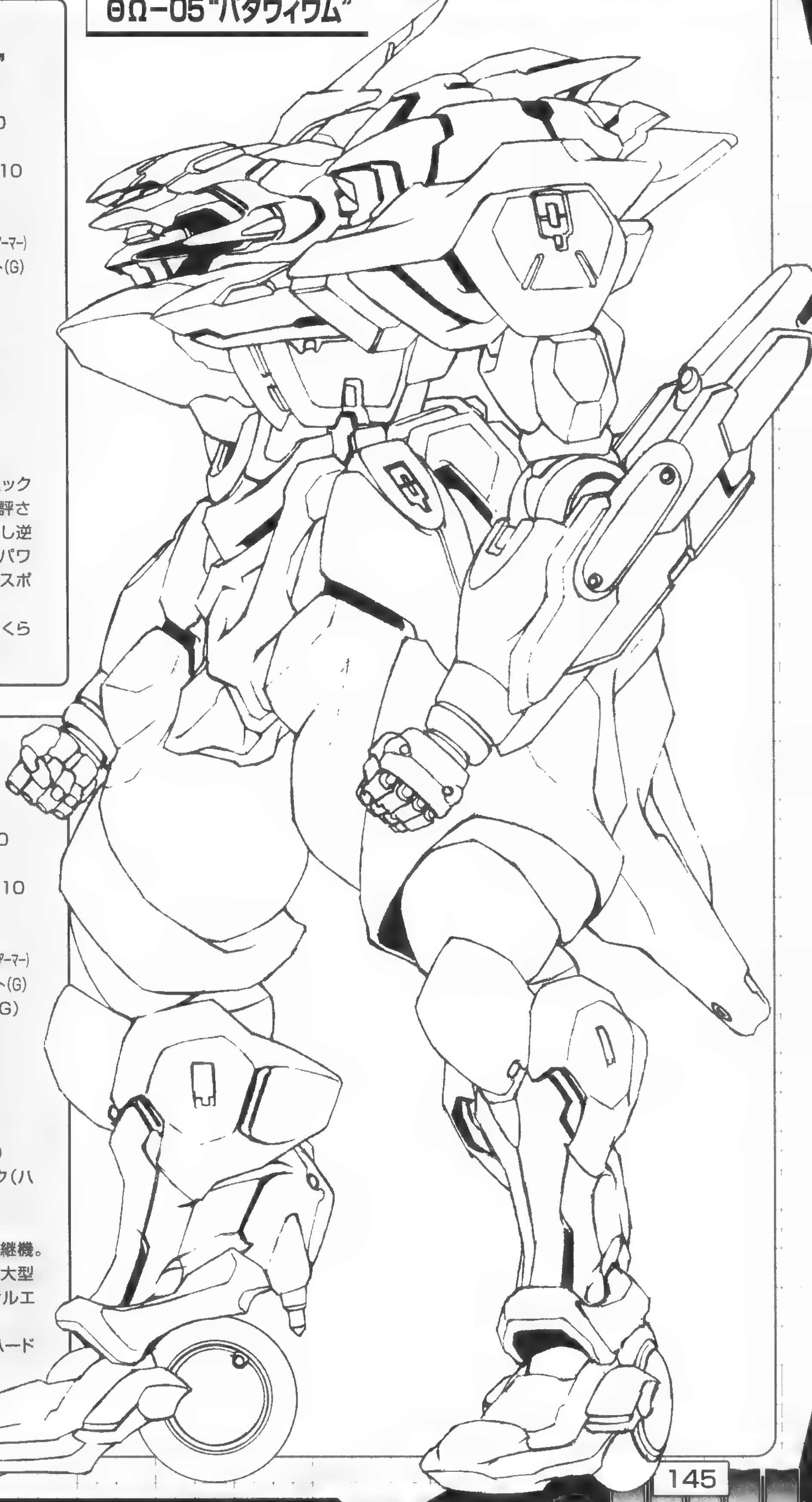
タイプ:HCS
REF:2/6　STR:120
MV:2/20　DRV:B
ACL:1/20　BRK:1/10
TP:100(300)　乗員:1☆
SUV:R
装甲[全面一律]:A100/9(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:専用パワープラント(G)
ドライブ:専用歩行システム
ハードポイント:肩(50)×2
胸(20)×2
腕(40)×2
脚(10)×2
価格:$24,000($22,000)
兵装:なし
装備:なし
解説:評論家に「ヒーローコミックに登場しそうな鉄の塊」と酷評された重コンバットシェル。しかし逆に、そのデザインと圧倒的なパワーが、兵器ファン(軍指導者、スポンサーを含む)に受けている。
　他の重コンバットシェルにくらべて、さらに大型なのが特徴。

ボストーク

ΘΩ−05"パタヴィウム"

タイプ:HCS
REF:3/9　STR:130
MV:3/30　DRV:A
ACL:2/30　BRK:1/10
TP:150(350)　乗員:1☆
SUV:R
装甲[全面一律]:A100/9(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:専用パワープラント(G)
ドライブ:専用歩行システム(G)
ハードポイント:肩(60)×2
胸(30)×2
腕(40)×2
腰(20)×2
脚(10)×2
価格:$44,000($32,000)
兵装:203mmロケットパック(ハンギング)×2
装備:なし
解説:"マトリューシカ"の後継機。他の重コンバットシェルより大型なのだが、ほぼ人間と同じシルエットをしている。
　ロケットパックは、両腕のハードポイントに装備されている。

ΘΩ−05"パタヴィウム"



可変コンバットシェル——Trance-combatshell

コンバットシェルであるがゆえの弱点、つまり高機動作動時間の短さ、戦場までの輸送の問題を本来の機能を失うことなく完全に克服し、コンバットシェルのバリエーションの中でも、最も高いポテンシャルを持っているのが、この可変コンバットシェルである。

重コンバットシェルのフレームをもとにしているため、やや大型化しているものの、ホバータンク、トライク、ガンドッグなどに変形し、さまざまな状況に対応することができる。

期待できる戦果の割に安価なのもコンバットシェルの魅力のひとつだったが、要求を満たしてできあがったのは標準型コンバットシェルどころか、ほかのメカニックよりはるかにハイコストでメンテナンスに手間のかかる代物だった。

戦闘能力や運用上のフレキシビリティは理想的で、まさにスーパーウェポンと呼べるメカニックだが、あまりに高価すぎてアーミーでさえ大量採用には二の足を踏んでいる。

メーカー側ではこれに対応して、やや安価な可変コンバットシェルも発表しはじめているようだ。

こうしたメカニックであるため、個人で購入するのは非常に困難であると言える。

そのような可変コンバットシェルを愛用しているハンターを見かけたなら、よほどの変わり者か、戦闘オタクと判断して間違いないだろう。

・可変コンバットシェルの【STR】

特に明記されていない限り、可変コンバットシェルの【STR】は固定で、搭乗者のものを加えることはできない。

またコンバットシェルでないモードでは【STR】を持たない。

・ザック

可変コンバットシェルは独特の構造をしているため、ザックを搭載することができない。

・ハードポイント

各所のハードポイントに装備している物品は、すべて兵装として扱う。

コンバットシェルでないモードのとき、一部のハードポイントが使用不可になることがある。

・モード変更

可変コンバットシェルの最大の特徴は、モードを変更できるということである。

特に明記されていない限り、モードの変更には2ターンを要する。このときに攻撃を受けた場合、最初のターンは変形前、次のターンは変形後として命中部位、装甲などを適用させること。

基本的に、走行中(【SPD】が1以上のとき)でもモード変更をおこなうことは可能である。ただし、そのときの【SPD】が変形後の【MV】を越えている場合、モード変更をおこなうことはできない。無理におこなえば必ずアクシデントが発生する。

・命中部位表

可変コンバットシェル固有の命中部位表は存在しない。

コンバットシェルモードの場合は、重コンバットシェルの命中部位表(P144を参照)を適用する。

そうでないモードの場合は、それぞれのタイプに準じる。

・固定兵装

特に明記されていない限り、可変コンバットシェルに装備されている兵器は固定である。

変形機構を考慮して装備されているため、基本的に他のものに変えることはできない。

ワイズ・ジャパン

ν－5TV“ランスロット”

タイプ：TCS
価格：$91,400($90,000)
解説：トライクに変形することのできる可変コンバットシェル。

兵装、装備はすべて固定で、他のものと交換することはできない。ちなみに手持ち武器の30mmコマンドウライフルはランスロット専用の武器だったが、現在では別売りもしている。

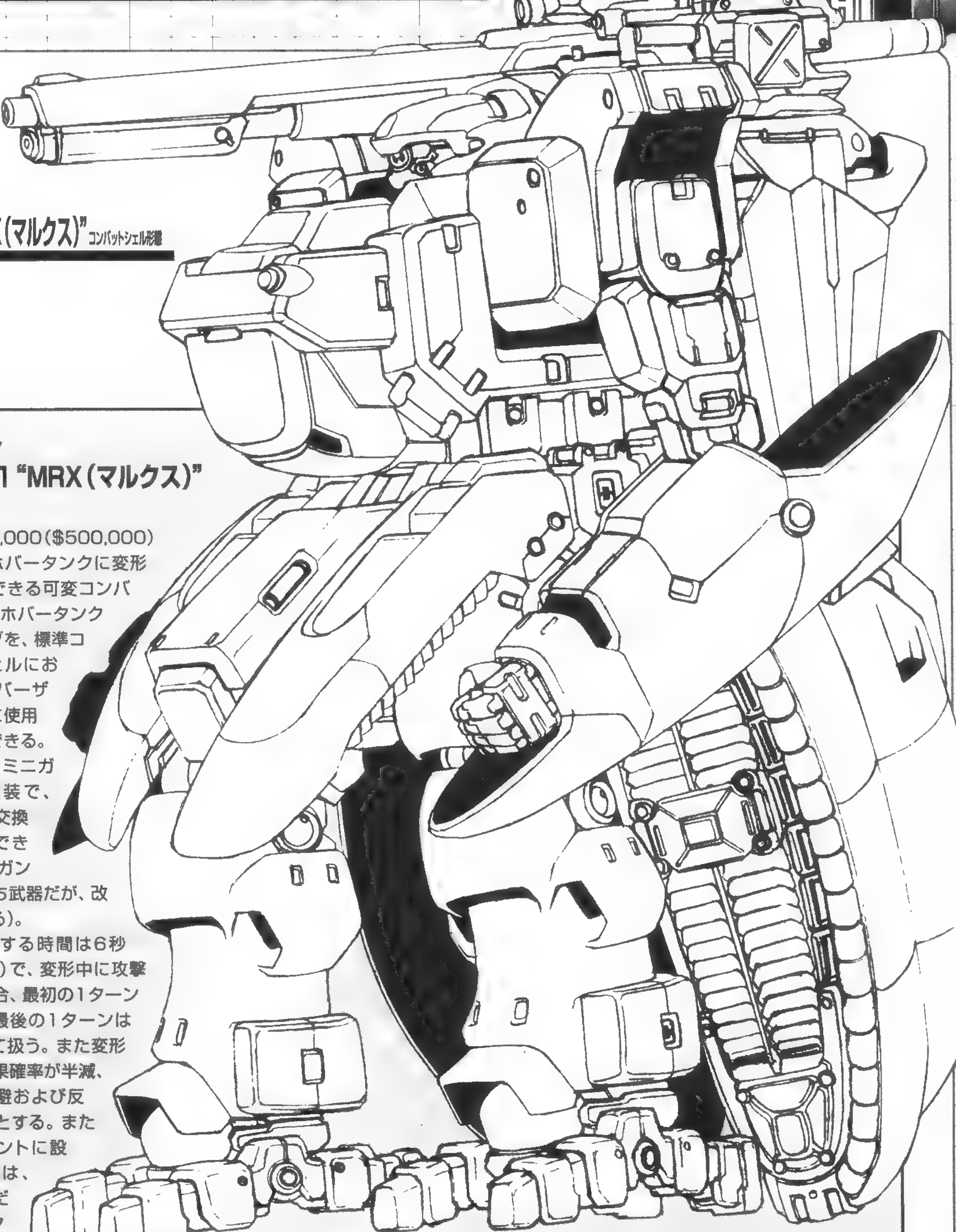
変形に要する時間は3秒(要1ターン)で、変形中に攻撃を受けた場合、装甲は無効で、あらゆる回避および反撃は不可能である。

トライク時に使用できる兵装は、胸部の7.62mmガンポッドと、肩のハードポイントに設置したもののみである。それ以外の兵装については、トライク時に使用できない。また手持ち武器も、左右の脚下部にマウントされるため使用不可となる。トライクモードの時に(TPに余裕があれば)兵装を施すこともできるが、こちらは逆に、コンバットシェル時には使用することはできない。

〈コンバットシェルモード〉
REF：8／20　STR：25
MV：4／15(20ターン)　DRV：B
ACL：4／15　BRK：4／15
TP：0(140)　乗員：1☆
SUV：K
装甲[全面一律]：A70/5(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント：専用パワープラント(D)
ドライブ：専用歩行システム(D)
ハードポイント：肩(20)×2
腕(20)×2
脚(10)×2
兵装：30mmコマンドウライフル(手持ち)
7.62mmガンポッド(胸部)
装備：専用高機動ブースターユニット

〈トライクモード〉
REF：13　STR：－
MV：60　DRV：B
ACL：30　BRK：50
TP：0(140)　乗員：1☆
SUV：K
装甲[全面一律]：A40/7(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント：専用パワープラント(F)
ドライブ：専用オフロードタイヤ(D)
兵装：7.62mmガンポッド(バインド)
装備：なし

TSH-01“MRX(マルクス)”コンバットシェル形態



トライクロン

TSH-01“MRX(マルクス)”

タイプ:TCS
価格:$502,000($500,000)
解説:小型ホバータンクに変形することのできる可変コンバットシェル。ホバータンク時のドライブを、標準コンバットシェルにおける簡易ホバーザックのように使用することができる。ロックガン、ミニガンは固定兵装で、他のものと交換することはできない(ロックガンは本来手持ち武器だが、改造されている)。

変形に要する時間は6秒(要2ターン)で、変形中に攻撃を受けた場合、最初の1ターンは変形前、最後の1ターンは変形後として扱う。また変形中は装甲効果確率が半減、あらゆる回避および反撃は不可能とする。またハードポイントに設置した武器は、胸部のものだけホバータンク時に使用できる。手持ち武器は、腕の専用マウント部(ハードポイントとは別)に接続されるため、使用できない。

〈コンバットシェルモード〉

REF:7/14　STR:35
MV:3/100　DRV:B
ACL:3/30　BRK:3/50
TP:80(280)/50　乗員:1☆
SUV:M
装甲[全面一律]:A100/7(ハイ=チョバムアーマー)
ドライブ:専用歩行システム(F)
パワープラント:専用パワープラント(D)
ハードポイント:胸(30)
腰(20)×2
腕(20)×2
脚(20)×2
兵装:30mmロックガン(ターレット/右肩)
7.62mmチェーンガン(ターレット/左肩)
装備:専用ホバーユニット

〈ホバータンクモード〉

REF:17　STR:–
MV:120　DRV:B
ACL:50　BRK:50
TP:80(280)/50　乗員:1☆
SUV:N
装甲[全面一律]:A100/7(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:専用パワープラント(D)
ドライブ:専用ホバーシステム(F)
兵装:30mmロックガン(ターレット)
7.62mmチェーンガン(ターレット)
装備:なし

ルノアール
KK－2／GF“ソルシェ”

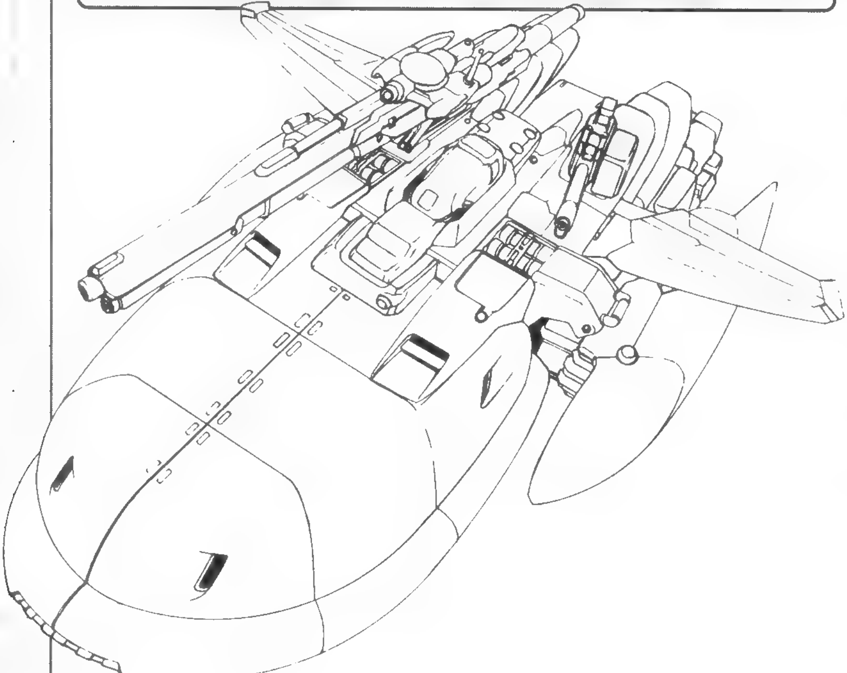
タイプ：TCS
価格：$380,000($300,000)
解説：ガンドッグに変形する、可変コンバットシェル。兵装および装備はすべて固定であり、交換することはできない。

コンバットシェル時は移動形態が3モードあり、【REF】などが変化する（左から通常時／ローラー使用時／ブースター使用時である）。

変形に要する時間は6秒（要2ターン）で、変形中に攻撃を受けた場合、最初の1ターンは変形前、最後の1ターンは変形後として扱う。また変形中は装甲の恩恵は受けらず、ECMポッドの使用を除いて、あらゆる回避および反撃は不可能とする。ガンドッグ時に、ハードポイントに設置した武器は腕のものを除いて使用できる。手持ち武器はボディ下部にマウントされるため、使用可能。

〈コンバットシェルモード〉
REF：8／25／30　STR：35
MV：4/40/450(4ターン)　DRV：B
ACL：4／40／450　BRK：4/30/450
TP：50(100)　乗員：1☆
SUV：J
装甲［全面一律］：A100/6(ライトチタン合金)
パワープラント：専用パワープラント(D)
ドライブ：専用歩行システム(F)
ハードポイント：右肩(30)
腰(10)×2
腕(10)×2
兵装：アセンブルガン(ターレット／胸部)
装備：ECMポッド／S(左肩)
ターンピック(脚)×2
地雷投射器(背部)
オイル噴射器(背部)
ダッシュローラー／ブースター兼用ユニット

〈ガンドッグモード〉
REF：20　STR：－
MV：40　DRV：B
ACL：40　BRK：40
TP：50(100)　乗員：1☆
SUV：J
装甲［全面一律］：A100/8(ライトチタン合金)
パワープラント：専用パワープラント(D)
ドライブ：専用歩行システム(F)
兵装：アセンブルガン(ターレット)
装備：ECMポッド／S



TSH-01“MRX(マルクス)”ホバータンク形態

ボストーク
θΛ－01T“グランガー”

タイプ：TCS
価格：$1,080,000($1,000,000)
解説：大型の6輪装甲車に変形することのできる可変コンバットシェル。この可変コンバットシェルの出現に、マニアたちは狂気乱舞したと伝えられる。

変形に要する時間は6秒（要2ターン）で、変形中に攻撃を受けた場合、最初の1ターンは変形前、最後の1ターンは変形後として扱う。また変形中は装甲効果値が半分となり、あらゆる回避および反撃は不可能である。

標準装備されている兵装。装備は固定のもので、他と交換することはできない。腰のハードポイントに設置した武器、および固定兵装である7.62mmチェーンガンは、装甲車モードの際でも使用することができる。ただし、手持ち武器は本体側面にマウントされ、使用できない。

装甲車モードの際に追加で兵装を乗せることはできるが、逆にコンバットシェル時に使用することはできない。

〈コンバットシェルモード〉
REF：2／6　STR：130
MV：2／20　DRV：B
ACL：1／20　BRK：1／10
TP：300(500)　乗員：2☆
SUV：T
装甲［全面一律］：A200/9(チタン合金)
パワープラント：専用パワープラント(H)
ドライブ：専用歩行システム(J)
ハードポイント：腰(30)×2
兵装：7.62mmチェーンガン(肩/ターレット)×2
ラムシールド(手持ち)
装備：ターンピック(脚)×2
専用ダッシュローラーユニット

〈6輪装甲車モード〉
REF：3　STR：－
MV：70　DRV：B
ACL：35　BRK：40
TP：300(500)　乗員：2☆
SUV：T
装甲［全面一律］：A200/9(チタン合金)
パワープラント：専用パワープラント(H)
ドライブ：専用オフロードタイヤ(J)
兵装：7.62mmチェーンガン(ターレット)×2
装備：なし

ドッキング型コンバットシェル——CS-Raft

中型戦闘メカニックにコンバットシェルを搭載したメカニックが、CS－RAFTである。RAFTの本来のコンセプトはここでは説明しないが、CS－RAFTに限っていえば、コンバットシェル＆シェルキャリアコンビの進化した姿といったほうがわかりやすいだろう。シェルキャリアはコンバットシェルの輸送トラックであり、戦場でたちまわるにはコンバットシェル・パイロットのほか、シェルキャリアを操作するドライバーも必要であった。しかし、シェルキャリアは(安価なものの)あくまでも輸送車であって、戦力にはならないし、低速であることもウィークポイントである。

CS－RAFTの母機は戦闘メカニックとして新たに設計されたものであり、専門のドライバーなしでも稼働できる。移動中は母機の操作はドッキングしているコンバットシェル内からおこなう。これでコンバットシェルによる長距離移動の問題を解決、さらに戦場奥深くまで突き進むことが可能になった。また、不意の戦闘にも迅速な対処が可能である。そして、接近戦時には母機の操作を放棄、ただちにコンバットシェルのスクランブルをおこない、敵を掃討するのだ。

CS－RAFTは可変コンバットシェルほど高価ではないにせよ、安価な兵器でもない。搭載コンバットシェルは各RAFT専用のモデルだが、標準型コンバットシェルに改修を加えたものがほとんどで、ザックなどオプション装備は、標準型コンバットシェルのものを使用することができる。

・コンバットシェル

CS－RAFTに使用されているコンバットシェルは、標準型である。したがって、ザック、命中部位などのルールは、基本的に標準型コンバットシェルのものが適用される。

・母機メカニック

母機の特殊ルールや命中部位などは、基本的にそれぞれのタイプに準じて適用される。

・RAFTのルール

CS－RAFTはRAFTの1種であるため、ドッキングやスクランブルに関するルール、CS－RAFTへの攻撃などは基本的にRAFT(P133参照)に準じる。ドッキング中のCS－RAFTに攻撃する場合、どちらを狙うのかを宣言フェイズに決定すること。

もし、母機メカニックに乗員がいない場合、乗員へのダメージは本体に適用される。ドッキング中でない場合は、通常通り個々のメカニックとして扱うこと。

・子機への搭乗

通常、CS－RAFTはパイロットがコンバットシェルに搭乗したままドッキングすることになる。これは、母機のコントロールを基本的にはコンバットシェル内部からおこなうためである。もちろん、母機にドライバーがいれば、その人物が母機をコントロールすることになる。

このため、通常のRAFTのような搭乗手順を踏む必要はない。コンバットシェルに搭乗する手順だけでよい。

・母機(子機)のみの購入

何らかの理由で、母機、もしくは子機が破壊されてしまった場合、母機なら本体価格の70％で、子機なら本体価格の50％で特別に購入することができる(RAFTとは割合が異なるので注意)。

ただし特別購入であるため、セットでの価格よりも割高になっている。また、データ中に標準装備されている武装、装備はついていない(さらに別途購入が必要である)。

このルールは、もともと母機もしくは子機のみで販売されているものには適用されない。

エッグマン
WH40K "パラダイムX"

タイプ：CS－RAFT
価格：$69,400($65,000)
解説：汎用CS－RAFT "パラダインプラス" の上位バージョン。ホバークラフト部分はそのままだが、コンバットシェルが "パラダインⅢ" の廉価版となっている。

ホバークラフト側にはサブコクピットがないため、コンバットシェルがドッキングした状態でなければ、操縦することはできない。ドッキングした状態であれば、ホバークラフトに搭載した武装、コンバットシェルの肩ハードポイントに設置した武装の双方を使用することができる(ただし、腰および腕のハードポイントに設置した武装、手持ちの武器はドッキング状態では使用できない。

走行中にコンバットシェルをスクランブルさせた場合、無人の母機は自動的に停止するようになっている。

〈CSデータ〉
タイプ：CS
REF：6／24　STR：55
MV：4／400(4ターン)　DRV：A
ACL：4／400　BRK：4／400
TP：0(170)　乗員：1☆
SUV：K
装甲[全面一律]：A50／6(ステンレス)
パワープラント：専用パワープラント(D)
ドライブ：専用歩行システム(D)
ハードポイント：肩(20)×2
腰(10)×2
腕(10)×2
兵装：なし
装備：ロケットブースター(B)

〈ホバークラフトデータ〉
タイプ：ホバークラフト
REF：17　STR：－
MV：80　DRV：B
ACL：50　BRK：50
TP：40(140)／50　乗員：0☆
SUV：M
装甲[全面一律]：A50／6(ステンレス)
パワープラント：2型標準(D)
ドライブ：H2型標準(D)
サイバーリンク：搭載不可
兵装：なし
装備：なし

カナンザ
DXD-Ⅲ"シンセミア"

タイプ:CS-RAFT(戦闘バギー)
REF:8　STR:−
MV:50　DRV:B
ACL:40　BRK:35
TP:88(200)/80　乗員:2☆
SUV:N
装甲[全面一律]:A50/6(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:3型標準(F)
ドライブ:V2型標準(F)
サイバーリンク:搭載不可
価格:$30,000($27,000)/バギーのみ
兵装:M90マシンガン(ハンギング)
装備:専用ザック
　　簡易操作ユニット
解説:すべての標準型コンバットシェル(CS-RAFTのコンバットシェルも含む)を搭載することのできる、極めて珍しいCS-RAFT。「すべてのコンバットシェルが搭載可能」という謳い文句で、発売当初は話題となった。子機となるコンバットシェルは標準装備されておらず、母機である戦闘バギーのみが本体となる。したがって、価格も戦闘バギーのみのものである。

コンバットシェルを"シンセミア"の子機とする場合、コンバットシェルにはバギーの簡易操作ユニットと専用ザックを搭載しなければならない。専用ザックはバギーへのドッキングラッチとロケットブースター(C)で構成されている([ENC]80。それ以外のデータはロケットブースター(C)と同じ)。

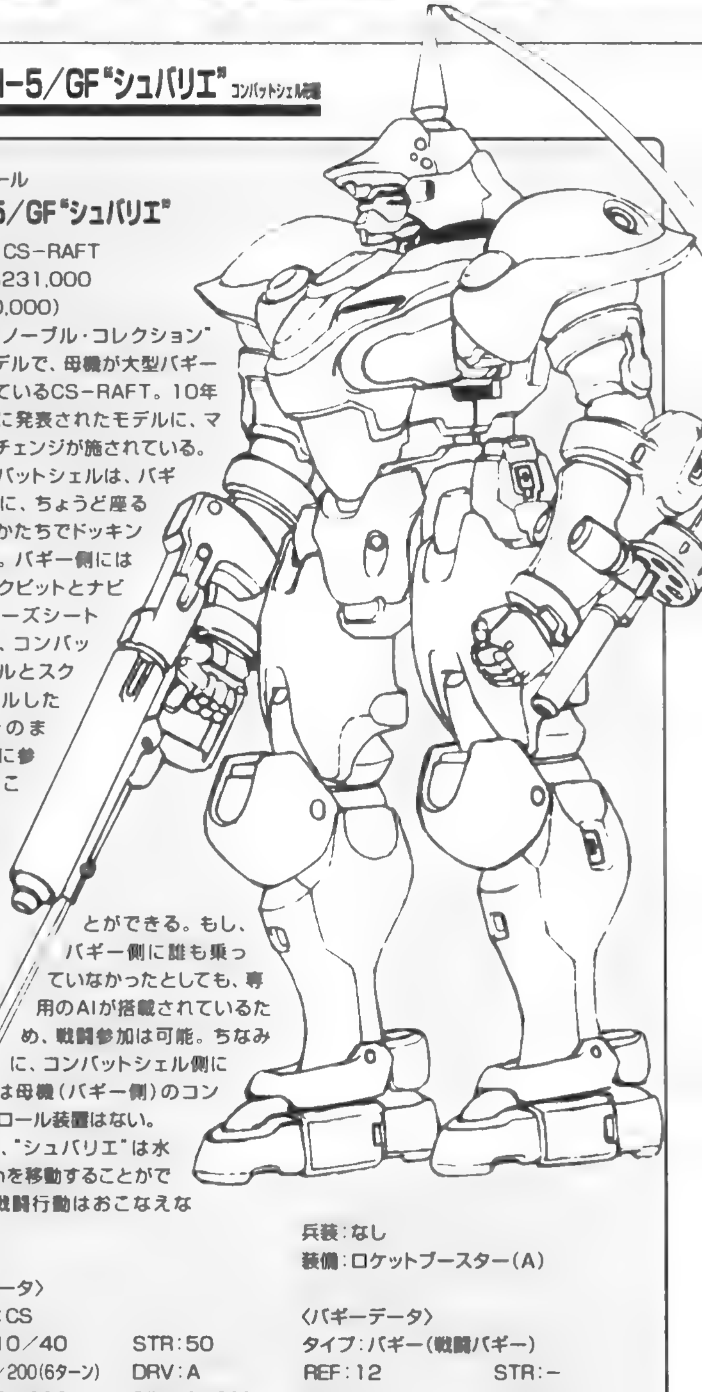
操作ユニットはラジコンのコントローラのようなもので、逃走・追跡などの高度なメカニックアクションはおこなえないし、バギーの武装はスキル0%としてロールしなければならない。

これら専用ザックと簡易操作ユニットは"シンセミア"の付属品だが、$5,000で別途購入が可能となっている。

バギー側にはサブコクピットおよびナビゲーターズシートがあり、コンバットシェルがスクランブルした後は、コンバットシェル側の簡易操作ユニットを使うことなく、自由に戦闘行動を取ることが可能である。

ちなみに、コンバットシェルはバギー前部に座るかたちでドッキングする。

KH-5/GF"シュバリエ" コンバットシェル搭載



ルノアール
KH-5/GF"シュバリエ"

タイプ:CS-RAFT
価格:$231,000
($150,000)
解説:"ノーブル・コレクション"の1モデルで、母機が大型バギーとなっているCS-RAFT。10年ほど前に発表されたモデルに、マイナーチェンジが施されている。

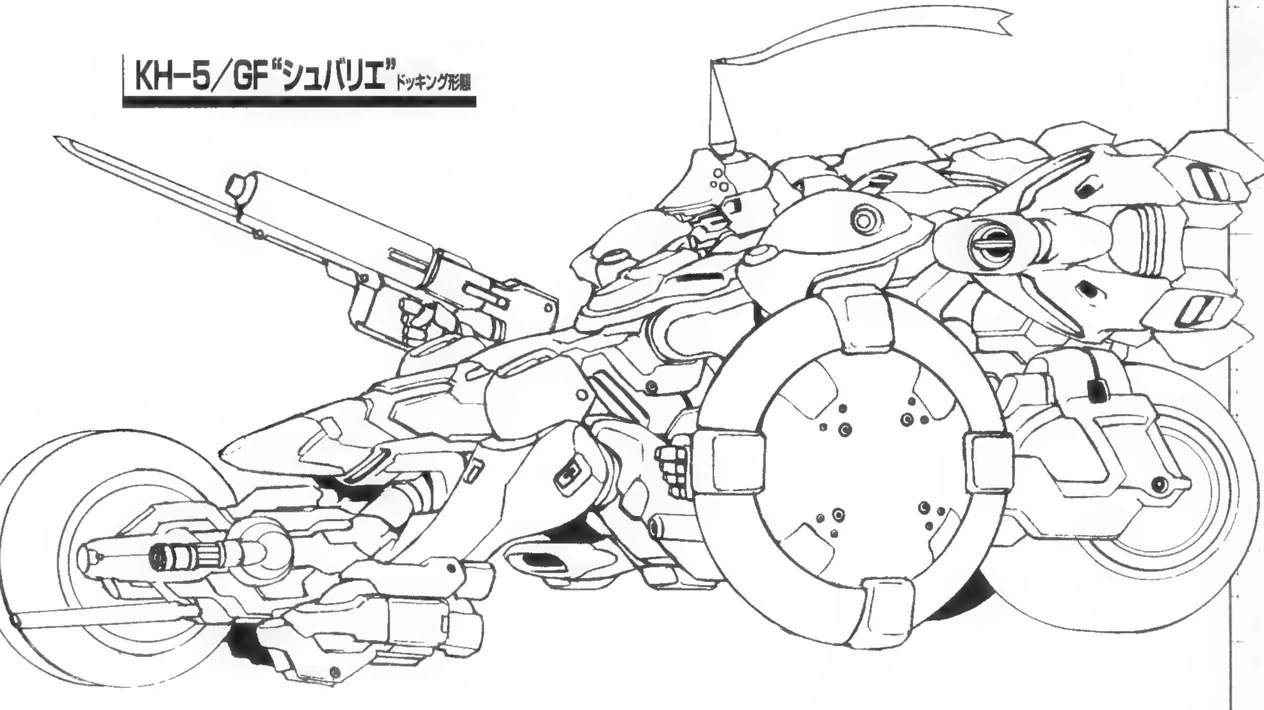
コンバットシェルは、バギー前部に、ちょうど座るようなかたちでドッキングする。バギー側にはサブコクピットとナビゲーターズシートがあり、コンバットシェルとスクランブルした後もそのまま戦闘に参加することができる。もし、バギー側に誰も乗っていなかったとしても、専用のAIが搭載されているため、戦闘参加は可能。ちなみに、コンバットシェル側には母機(バギー側)のコントロール装置はない。

また、"シュバリエ"は水深20mを移動することができる(戦闘行動はおこなえない)。

〈CSデータ〉
タイプ:CS
REF:10/40　STR:50
MV:2/200(6ターン)　DRV:A
ACL:2/200　BRK:2/200
TP:0(230)　乗員:1☆
SUV:K
装甲[全面一律]:A160/7(チタン合金)
パワープラント:専用パワープラント(E)
ドライブ:専用歩行システム
ハードポイント:胸(20)×2
　腰(10)×2
　腕(10)×2
　脚(30)×2
兵装:なし
装備:ロケットブースター(A)

〈バギーデータ〉
タイプ:バギー(戦闘バギー)
REF:12　STR:−
MV:90　DRV:B
ACL:50　BRK:60
TP:130(350)/100　乗員:2☆
SUV:O
装甲[全面一律]:A100/7(ハイ=チョバムアーマー)
パワープラント:3型標準(G)
ドライブ:V2型標準(G)
サイバーリンク:搭載可
兵装:7.62mmチェーンガン(ハンギング)
装備:なし

KH-5/GF“シュバリエ”ドッキング形態



アクトポッド――Act-pod

アクトポッドはコンバットシェルのノウハウをもとに開発された“非人間型パワードスーツ”で、もはやコンバットシェルの体系からはずれたメカニックである。

・コンバットシェルのルール

アクトポッドは、ハードポイントも含めて、コンバットシェルと同じ装備を持つことができる。ただし、ザックは装備できない。

また【STR】は固定であり、搭乗者のものを加えることはできない。

・サイバーリンク

アクトポッドは、必ずサイバーリンクで操作する(そのため、いつでも機動回避が可能である)。また高性能無線機を搭載しているため、遠隔サイバーリンク操作が可能。

・AIIF(アクション・イメージ・インターフェイス)

すべてのアクトポッドが標準装備している戦闘サポート機材である。戦闘スキルがない者は〈ハッキング〉をそのつど好きな戦闘スキルに見立て、射撃や格闘を行なうことができる。AIIFは完全なブラックボックスで、アクトポッドから外してほかのメカニックに搭載することはできない。

・命中部位表

アクトポッドへの攻撃は、すべて本体に命中したと見なされる。そのため、パワープラント、ドライブには【SUV】が設定されていない。よって命中部位表はない。

・高速機動

アクトポッドの脚部には特殊なホバーシステムが搭載されており、高速機動をおこなうことができる。

エルマ

AZ-88LT“キウィLT”

タイプ:アクトポッド
REF:30/40　STR:30
MV:10/20　DRV:B
ACL:10/20　BRK:10/20
TP:15(70)　乗員:1☆
SUV:H
装甲[全面一律]:A50/8(ライトチタン合金)
パワープラント:－
ドライブ:－
ハードポイント:腕部(10)×2
サイバーリンク:専用システム搭載済
価格:$502,050($450,000)
兵装:5.56mmミニガン(ターレット)
装備:ハードパック10(腕部)×2
解説:角張った多面体ボディに6本脚、2本の高性能マニピュレータが特徴的な、“キウィ”の改良バージョン。

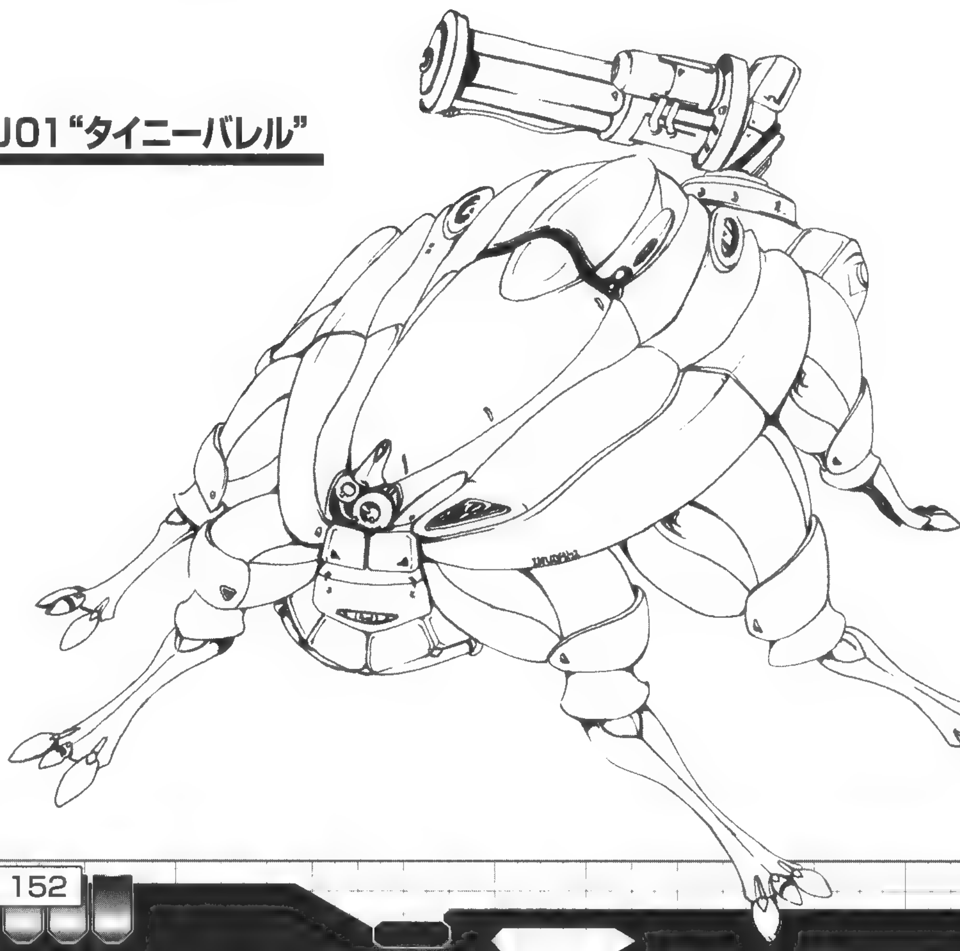
さらに激化した戦線に対応すべく、ライトチタン合金製の装甲、ハードパックが標準装備されている(その結果、機体価格は上がっているが)。ミニガンは固定兵装で、本体の後部に設置されている。

新犬神精機
L111"キューピッド"
タイプ:アクトポッド
REF:40/50　STR:20
MV:13/30　DRV:B
ACL:13/30　BRK:13/30
TP:25(40)　乗員:1☆
SUV:F
装甲[全面一律]:A20/6(ライトチタン合金)
パワープラント:ー
ドライブ:ー
ハードポイント:腕部(5)×4
サイバーリンク:専用システム搭載済
価格:$416,000($400,000)
兵装:ワイヤーランチャー
装備:なし
解説:東京のカウンター・テロ部隊"ALICE"が使用している機体として著名なアクトポッド。10年近く経った今でも、現役として活躍している。
曲線で構成されたボディに脚が8本、マニピュレータが4本という独特の形状が特徴。本体後部にに設置されたワイヤーランチャーは固定兵装である。

エルマ
AZ-99T"クラブ"
タイプ:アクトホッド
REF:40/50　STR:40
MV:12/30　DRV:A
ACL:12/30　BRK:12/30
TP:30(80)　乗員:1☆
SUV:J
装甲[全面一律]:A80/8(ライトチタン合金)
パワープラント:ー
ドライブ:ー
ハードポイント:腕部(10)×2
サイバーリンク:専用システム搭載済
価格:$864,000($800,000)
兵装:7.62mmガンポッド(腕部)×2
大ばさみ(腕部)、大型ドリル(腕部)
装備:ハードパック20(本体)
解説:エルマ社の最新型アクトポッド。"キウィLT"に似ているが、脚が8本、マニピュレータは4本である。ただし、2本のマニピュレータにはそれぞれハサミとドリルが装備されているため、作業に使えるのは残りの2本のみ。
ガンポッド、大ばさみ、大型ドリル、ハードパックは固定兵装。

新犬神精機
J01"タイニーバレル"
タイプ:アクトポッド
REF:30/40　STR:20
MV:10/20　DRV:B
ACL:10/20　BRK:10/20
TP:15(40)　乗員:1☆
SUV:D
装甲[全面一律]:A10/5(ファイバニウムアーマー)
パワープラント:ー
ドライブ:ー
ハードポイント:腕部(5)×2
サイバーリンク:専用システム搭載済
価格:$70,800($70,000)
兵装:ワイヤーランチャー(ターレット)
装備:ハードパック10(本体)
解説:超低価格を目指して制作されたアクトポッド。基本的な能力は"キウィLT"並みだが、耐久性を極限まで削ることで驚くべき価格で販売することが可能になった。
シルエットが"キューピッド"に似ているが、脚は6本、腕(マニピュレータ)は2本である。本体後面に設置されたワイヤーランチャー、ハードパックは固定兵装。

J01"タイニーバレル"



Gクラスメカニック

数10～100人が乗り込む巨大なメカニックを総称して、ルールの上でGクラスメカニックと呼ぶ。

この種類のメカニックには、コルベット艦以上の排水量を誇る水上／水中艦艇、機動トーチカ、陸上艦、空中母艦などがある。

Gクラスメカニックは、個人で保有および操作（操艦）できるような規模のものではない。多くのGクラスメカニックは、各シティでしか保有および運用はおこなわれない。

●対空コルベット艦“ベルファスト”級

ヌーベル・デルタのRGEN（ロイヤル・グリフィス・エクストラ・ネイビー）が保有している沿岸パトロール／対空任務用のコルベット艦。

2160年の世界では、海軍の主力はこうした小型艦である。主武装の“Xレイ・ファランクス”システムは強烈なX線レーザーで、基本的には飛来するミサイルのセンサーを破壊するための巨大な指向性電子レンジだ。電子レンジといっても耐放射線措置が施されていないメカニックに向けて放射すれば、電子兵装にダメージを与えるだけでなく、乗員も即死してしまうような代物である。

全長　：60m
速度　：50ノット
乗員数　：35
主武装　：Xレイファランクス×2、ギネスAAM×8、
60㎜ビームキャノン×1
所属組織　：RGEN（ロイヤル・グリフィス・エクストラ・ネイビー）

●機動潜水艦“うまなみ”級

ミレニアム東京の猿紅／竜造寺・国際機動軍所属の攻撃型潜水艦。核融合エンジンの他に海水を利用して最大速度80ノットを叩き出す超電導推進システムを搭載している。

通常の兵装のほかにワンマン水中戦闘艇、ハイドロジェット、水中戦仕様のコンバットシェルを数機ずつ搭載していて、水中母艦としての機能も保持している。また、SLBMサイロも存在している。

全長　：130m
速度　：80ノット
乗員数　：70
主武装　：シャミル長魚雷×12、MkⅦ短魚雷×20、
SLBM×16
所属組織　：猿紅／竜造寺・国際機動軍

●輸送陸上艦“われらが母なるマリンダ号”

メガ＝シティ復興期に少数つくられた陸上巨大輸送艦。荒野は非常に危険なのでかつての大陸横断鉄道のような線路は引けず、こうした巨大な陸上船が貴重な資源をシティまで運んでいたのである。この船は代々“冒険一家”を名乗るオージー家の持ち船だが、内部は改造され、輸送船でなく生活空間として使われている。オージー一族とその仲間たちは、バンデットではないが、南北アメリカをジプシーのようにさまよう集団として有名だ。

全長　：120m
速度　：2ノット
乗員数　：推定450
主武装　：200㎜砲×1、各種機銃多数
所属組織　：オージー一家

●空中母艦“カリョービン”級

シャンカラのカーン・セクション・クリシュナ所属の空中母艦。全翼機で翼内に攻撃機や戦闘／輸送ヘリコプターを多数搭載している。

図体は大きいが、その割に装甲／武装は貧弱であり、どうやら実戦参加の記録もないようだ。カリョービン級は核融合エンジンで飛行しているといわれ、就航から約48年、一度も地上に降りていないとのことだ。

全長　：95m（翼幅240m）
速度　：330㎞／h
乗員数　：1500
主武装　：30㎜パルスレーザー×6、
バンジャブAAM×90
所属組織　：カーン・セクション・クリシュナ

●低空輸送機“ペリカン”

超低空を地を這うように飛行する有翼機。速度は遅いものの、少ない燃料で長距離を飛行できるということで、メリットがないといわれている輸送機のなかでも特例的な存在である。この手の航空機は巨大企業の支配下にないごく小さい運輸会社やハンターチームなどでも使用されている。

全長　：40m（翼幅30m）
速度　：350㎞／h
乗員数　：10
主武装　：30㎜パルスレーザー×2、キュラソーATM×12
所属組織　：新宇宙便利社（ハンターチーム）

メカニックアクセサリー

パワープラント、ドライブ、センサー、装甲などなど……。
メカニックを構成する要素は武装だけではない。
このセクションでは、それらメカニックのオプションについて解説する。

パワープラント&ドライブ

メカニックにとって、フレームは骨格にすぎない。ドライブという肉体、パワープラントという魂が宿ってはじめて、荒野を駆け抜けることができるのである。

■プラントルームとホイールベース

メカニックのフレーム(厳密にいえばメカニックのタイプ)によって、どのサイズのパワープラント及びドライブが搭載できるのかが決まっている。要するに、モノバイクにバトルトレーラーの巨大なパワープラントは乗せられないということである。標準装備のままメカニックを使用するだけなら気にする必要はないが、チューンアップ、ビルドアップの際は注意しなければならない。

パワープラントやドライブを購入する際は、"プラントルーム/ホイールベース表"を参照して、パワープラントとドライブのサイズがフレームに適合しているかを確認すること。

このとき、RAFTは母機、子機それぞれのタイプに準じる(それぞれをひとつのメカニックとして扱う)。また表中で「－」とあるもの、表にないメカニックのタイプは、専用のパワープラントやドライブ(あるいは双方)を使用しているため、換装することはできない。

プラントルーム/ホイールベース表

メカニックタイプ	パワープラント	ドライブ
バイク	1	V1
ホバイク	1	H1
ホバークラフト	2	H2
ポケットタンク	2	－
ガンドッグ	3	－
シェルキャリア	3	V2
バギー	3	V2
ワゴン	3	V2
インセクター	4	－
ホバータンク	4	H3
装甲車	5	－
トレーラー	5	V2
戦車	6	－
バトルトレーラー	6	V2
RAFT	※	※

■パワープラント解説

パワープラントには、"水素式""ガソリン式""電気式"の3種類がある。メカニックに標準装備されているものは、基本的に水素式である(一部電気式)。各パワープラントの価格などはP155の表を参照のこと。

●水素式パワープラント

標準:サイズごとに用意されており、ほとんどのメカニックに標準装備されている。

タマハKKK:もとはレース用に開発されたパワープラント。スピードは出るが耐久性に欠ける。

J&Eデルタアタック:戦闘バイク向けに開発されたパワープラント。サイズが小さく、耐久性もある。

デファイアントR3000:加速性能のよい、2型パワープラント。

ZAABファルシオンⅡ:最高速度を重視した2型パワープラント。

リキエル500S:限りなく小さくすることに成功したパワープラント。

コンダ1200J:カーレースの技術を盛り込んだ、スポーツ仕様のパワープラント。

さるぢぇIQ23:加速性能のみを重視した、4型パワープラント。

DMWフラクタル4:高価だが総合性能がよい4型パワープラント。

揚命EX高麗Ⅲ:5型パワープラントとしてはエンジン本体のサイズが小さいため、あまったスペースに武装を積むことができる。

VW70000:総合性能のよい5型パワープラント

L8ポルナレフ:6型パワープラント。耐久性に欠けるのが唯一の欠点。

ガタンガD66:加速性能が高い、6型パワープラント。

●ガソリン式パワープラント

スピットYK40:最高速度、加速性能のよいパワープラント。耐久性に欠ける。

NO－MAD：バイク用パワープラントとしては最高の速度を誇る。ただし、サイズがあまりにも大きいため積載スペースをも占有する。
ブルファイトDOHCⅡ：耐久性が高く、加速性能もよい、2型パワープラント。
スペンサーV16：速度を重視した、2型パワープラント。
RZメフィストフェレス：3型パワープラントとしてはかなり巨大だが、速度、加速が高い。
V16無限：3型パワープラントとしては最高の速度を誇る。ただし耐久性も極度に低い。
ファイナルモンスターⅨ：高価だが、総合性能のよい4型パワープラント。
ロレッツィオ999：速度に重視を置いた4型、パワープラント。
誉2153P：信じられないほど安価で出力も最高だが、5型としては極めて巨大で耐久性に欠ける。
ヒンデンブルクⅡ：出力が犠牲になっているが、加速がよく、サイズもコンパクトな5型パワープラント。
BRVガスタービン：総合性能が極めて高い6型パワープラント。
キングトロールNF：耐久性とコンパクト化を重視した6型パワープラント。

●電気式パワープラント

E型標準：電気式のパワープラントは、サイズごとの標準型しかない。燃料費がほとんどかからないという利点があるが、自重がかなりあり、加えて大型のバッテリーを搭載しなければならないのが欠点。電気式パワープラントを標準装備しているメカニックの【MV】【TP】は、修正を加えた後のものである。

■ドライブ解説

メカニックの推進装置であるドライブには“オンロードタイヤ”“オフロードタイヤ”“ホバー”の3種類が存在する（厳密にはコンバットシェルの専用歩行システムなど、他に数種存在するが）。

このうちオンロードタイヤは、シティ外など舗装されていない地域を走ることはできない。

価格などのデータはP156の表を参照のこと。オン／オフ問わず、タイヤの価格は1本のものである。

パワープラント表

〈水素式〉

パワープラント名	サイズ	価格	データ変更
1型標準	1	500	【SUV】±0
2型標準	2	1,000	【SUV】±0
3型標準	3	2,000	【SUV】±0
4型標準	4	4,000	【SUV】±0
5型標準	5	8,000	【SUV】±0
6型標準	6	16,000	【SUV】±0
タマハKKK	1	3,000	【MV】+20%、【SUV】−2
J&Eデルタアタック	1	6,000	【TP】+30%、【SUV】+4
デファイアントR3000	2	8,000	【ACL】+10%、【TP】+20%、【SUV】−2
ZAABファルシオンⅡ	2	10,000	【MV】+30%、【SUV】+1
リキエル500S	3	12,000	【TP】+30%、【SUV】±0
コンダ1200J	3	15,000	【MV】+30%、【SUV】±0
さるぢぇIQ23	4	8,000	【MV】−50%、【ACL】+50%、【SUV】−2
DMWフラクタル4	4	24,000	【ACL】+20%、【TP】+20%、【SUV】+1
揚命EX高麗Ⅲ	5	40,000	【TP】+30%、【SUV】−1
VW70000	5	45,000	【MV】+30%、【ACL】+20%、【SUV】+2
L8ポルナレフ	6	77,000	【MV】+20%、【TP】+40%、【SUV】−1
ガタンガD66	6	80,000	【ACL】+20%、【SUV】+1

〈ガソリン式〉

パワープラント名	サイズ	価格	データ変更
スピットYK40	1	9,000	【MV】+10%、ACL+20%、【SUV】−2
NO−MAD	1	11,000	【TP】−50%、【MV】+30%、【SUV】−1
ブルファイトDOHCⅡ	2	17,000	【ACL】+30%、【TP】+20%、【SUV】+2
スペンサーV16	2	20,000	【MV】+20%、【ACL】+20%、【SUV】±0
RZメフィストフェレス	3	32,000	【MV】+20%、【ACL】+30%、【TP】−60%、【SUV】−1
V16無限	3	29,000	【MV】+40%、【SUV】−6
ファイナルモンスターⅨ	4	40,000	【ACL】+30%、【TP】+40%、【SUV】+1
ロレッツィオ999	4	52,000	【MV】+20%、【ACL】+10%、【SUV】−1
誉2153P	5	300	【MV】+50%、【TP】−90%、【SUV】−4
ヒンデンブルクⅡ	5	70,000	【MV】−10%、【ACL】+20%、【TP】+30%、【SUV】−1
BRVガスタービン	6	99,999	【MV】+10%、【ACL】+20%、【TP】+20%、【SUV】±0
キングトロールNF	6	120,000	【TP】+100%、【SUV】+3

〈電気式〉

パワープラント名	サイズ	価格	データ変更
E1型標準	1	350	【MV】−20%、【TP】−20%
E2型標準	2	600	【MV】−20%、【TP】−20%
E3型標準	3	1,000	【MV】−20%、【TP】−20%
E4型標準	4	1,500	【MV】−20%、【TP】−20%
E5型標準	5	2,200	【MV】−20%、【TP】−20%
E6型標準	6	3,000	【MV】−20%、【TP】−20%

●オンロードタイヤ

N型標準：標準的なオンロードタイヤ。
イシバシ・ラジアル：スポーツ仕様のオンロードタイヤ。
バッドイヤー・S(W)スリック：主にカーレースに供給されるオンロードタイヤ。

●オフロードタイヤ

V型標準：標準的なオフロードタイヤ。
ビレリ・ブロック：速度がやや犠牲になるが、運動性能をアップさせるオフロードタイヤ。
スパンダウ・CQ：オン／オフ両用タイヤ。路面状況センサーから受けた電気信号にしたがい、形状記憶樹脂でつくられたタイヤが路面にピッタリあうよう変質するというハイテクタイヤ。オフロードでは通常どおり、オンロードでは【MV】×3の速度で走行可能となる。

●ホバー

H型標準：標準的なホバー。
グレコ・ハイモビル：運動性能が高いホバー。3型には対応していない。
モノグッズ・ソリッド：耐久性の高い、中〜大型向けホバー。

アクセサリー

いくら性能のよいドライブ、パワープラントを搭載していても、アクセサリーがなければ走る鉄クズも同然である。特に物騒な荒野を駆けるハンターたちにとって、装甲やセンサーなどのアクセサリーは必需品といえる。

アクセサリーは大別して、“センサー”“電子戦装備”“装甲”“その他”にわけられる。

■センサー解説

火器に搭載するタイプのセンサー類は、特に明記されていない限り、武器1機につきひとつしか使用できない(複数装備はできる)。また複数のセンサーを同じ火器に装備できない。

光学サイト、レーザーサイト(MRLS、LRLS)、ノクトビジョン、IRビジョン、レーダーポッドは、基本的に自分の行動として使用宣言する必要はない。

光学サイト：カメラ照準のついた光学望遠境。電子戦装備の影響を受けないので信頼性は高い。
レーザーサイト：レーザー光線を相手に当てて命中率を上げる照準器。命中率は高いが、ALPDによって妨害を受ける。
MRLS：中距離レーザーサイト。主に、重火器に装備する。
LRLS：長距離レーザーサイト。より遠方の敵を捕捉するためのセンサー。かつては近距離限定の武器としても使用できたが、使用者への悪影響があることがわかり、レーザーの出力を落とした。
ノクトビジョン：光電子増幅管(弱い光を強い光にできる)を使って、暗闇でも敵を昼間のように発見できるセンサー。フレアなど強い光に弱い。
投光器：全周型の大型投光器。強力な光で周囲を照らし出す。これにより効果範囲内は夜間ペナルティの影響を受けなくなる(敵味方問わず)。ただし範囲外に対してはペナルティを受ける(範囲外から投光器周辺を狙う

ドライブ表

ドライブ名	サイズ	SUV	価格	タイヤ種類	データ変更
N1型標準	V1	±0	$80	オンロード	なし
N2型標準	V2	±0	$200	オンロード	なし
V1型標準	V1	±0	$100	オフロード	なし
V2型標準	V2	±0	$300	オフロード	なし
イシバシ・ラジアル(S)	V1	−2	$200	オンロード	【MV】×3
イシバシ・ラジアル(L)	V2	−2	$500	オンロード	【MV】×3
ビレリ・ブロック(S)	V1	+1	$800	オフロード	【MV】−40%、【REF】+30%
ビレリ・ブロック(L)	V2	+2	$1,000	オフロード	【MV】−40%、【REF】+30%
バッドイヤー・Sスリック	V1	−1	$600	オンロード	【MV】×3、【REF】+30%
バッドイヤー・Wスリック	V2	−1	$1,000	オンロード	【MV】×3、【REF】+30%
スパンダウ・CQ(S)	V1	−2	$7,500	両用	解説参照
スパンダウ・CQ(L)	V2	−2	$10,000	両用	解説参照
H1型標準	H1	±0	$800	−	なし
H2型標準	H2	±0	$1,500	−	なし
H3型標準	H3	±0	$2,200	−	なし
グレコ・ハイモビル(S)	H1	−2	$9,000	−	【REF】+40%
グレコ・ハイモビル(M)	H2	−2	$15,000	−	【REF】+20%
モノグッズ・ソリッド(M)	H2	+2	$6,000	−	なし
モノグッズ・ソリッド(L)	H3	+2	$10,000	−	なし

場合はペナルティを無視できる)。

IR投光器：赤外線を周囲に照射する。これにより、IRビジョン着用者は夜間ペナルティを受けずに済む。通常の投光器と比べて、自分の位置が知られる可能性は少ない。ただしIRビジョンを持った敵には、常に自分の居場所を知られることになる。

IRビジョン：赤外線を見ることができる。IR投光器で照らすか、相手が赤外線を放射していなければ、対象を見ることはできない。

IRAI：AIつきIRビジョン。ハイグレードIRビジョンにBクラス相当のアナリストAIによる、分析、解説機能がついた親切な夜間センサー。とらえた像が何の映像であるか、それが人間なら性別、年齢、精神状態、所持品、記憶していれば個人識別を、メカニックなら種類やモデル名、武装などを推測して伝えてくれる(ただし間違うこともある)。しかしプロなら解説されるまでもなく、ある程度の分析は可能なので、ルーキー用の装備といわれている。武器に装備しないで双眼鏡がわりに使用することもできる。

レーダーポッド：敵の探知とミサイルのサポートをおこなう。このセンサーは、武器ではなくメカニックに取りつけるため、ひとつ装備すればすべてのミサイルがボーナスを得られる。このセンサーのボーナスが得られるのは、ATM、ADAM、およびIMPである。これを使うと障害物がない限り敵を発見できるが、逆にパッシブレーダーポッドを持っている敵にも発見されることになる。

パッシブレーダーポッド：武器ではなく、メカニックに取りつけるセンサー。レーダーポッドより安価だが、相手のレーダー波を逆探知することしか使えない。こちらに飛んでくるミサイルも探知できる。

FIS：戦場の一定範囲に散らばった、赤外線／照準カメラセンサーポッドで射撃管制を行うシステム。コントロール機器本体はメカニック内部に設置し、機器に有線接続したほとんどの兵器(ミサイルは独自のセンサーを備えているため、省く)がボーナスを受けられる。ただし、レーダーポッドや各火器に取り付けた他のセンサーとは併用できない。このセンサーを使うためには、まずセンサーロケットを打ち上げねばならない(1ターンかかる)。ロケットは上空で破裂し、直径5cmほどのカプセルが10個、約1km四方に散らばり、直ちに敵の監視を始める。FISは命中率を上げるほか、夜間ペナルティも無効にする。センサーロケットは別売りで、付属の専用ランチャーで射出する。センサーカプセルは約6時間しか持たず、使い捨てである。

SVS：カメラ衛星サービス専用の送受信チューナー／現像機。直接戦闘には関係なく、メカニックに取りつける。衛星サービス企業に地上撮影衛星に信号を送ると、いま自分のいる場所を中心に半径50kmを撮影した写真が衛星から送られてくるという仕組みである。ただし、衛星に無線がつながらないときもあるし、撮影した写真が不鮮明のときもある。1回の使用に$500がサービス会社に引き落とされるため、銀行に口座を開いていないと使用できない。

探査レーダー：武器ではなく、メカニックに搭載する索敵用のレーダー。ミサイルのサポートには使えない。障害物がない限り、大抵のメカニックは発見できる。

振動探査器：敵を発見するためのセンサー。地面から伝わる振動で、敵を探知する。自機が動いていると使えない。振動探査器を無効化する手段はほとんどないため、敵の発見する確率は高いが、振動だけで敵の内容を判別するのはかなり難しい。

センサー類表

名称	搭載	ENC	範囲	効果	無効化手段	価格
光学サイト	武器	10	50m	命中率+10	なし	$1,000
レーザーサイト	武器	10	100m	命中率+30	ALPD	$5,000
MRLS	武器	10	200m	命中率+30	ALPD	$10,000
LRLS	武器	20	1km	命中率+30	ALPD	$25,000
ノクトビジョン	武器	10	200m	夜間ペナルティ無効	フレア	$7,000
投光器	本体	30	100m	夜間ペナルティ無効	なし	$5,000
IR投光器	本体	40	100m	夜間ペナルティ無効	フレア	$10,000
IRビジョン	武器	16	50m	夜間ペナルティ無効	フレア	$2,500
IRAI	武器	30	100m	夜間ペナルティ無効	フレア	$40,000
レーダーポッド	本体	20	10km	ミサイルのみ+40	チャフ	$15,000
パッシブレーダーポッド	本体	10	5km	–	なし	$5,000
FIS	本体	10	1km	命中率+20	なし	$35,000
センサーロケット	本体	10	1km	FIS用	なし	$5,000
SVS	本体	15	100km	写真撮影	磁気嵐	$5,000
探査レーダー	本体	10	10km	敵の発見	ECM	$10,000
振動探知機	本体	10	3km	敵の発見	なし	$5,000
熱センサー	本体	10	1km	敵の発見	なし	$5,000
動体センサー	本体	10	100m	敵の発見	なし	$10,000
火器管制AI	本体	5	–	解説参照	なし	$8,000

熱センサー：敵を発見するためのセンサー。熱源を探知する。暗闇などで近づいてくる敵を索敵するのに使用される。

動体センサー：敵を発見するためのセンサーで、動いている者を察知する。範囲は短いため、警戒用のセンサーとして用いられる。

火器管制AI：火器管制AIに武器を任せる場合は、射撃一回につきAIが1機必要になる。武器管制AIがつけられた武器は、スキル30%として射手の指示により自動的に攻撃をおこなう。攻撃をおこなう目標は射手と別でもよい。また火器管制AIで操作する武器にセンサーが設置されている場合は、そのセンサーのボーナスを受けることもできる。

火器管制AIに目標を設定するのには、行動は必要なく射手が宣言フェイズに宣言すればよい。コンピュータとしてのAIのデータは、火器管制エージェント（P211参照）を使用する。CYLは5なので、行動順番は［メカニックのREF＋5］となる。

火器管制AIを搭載するときに、どの武器に接続するかをあらかじめ設定しておく必要はない。武器の切り替えにも行動の必要はなく、搭載された武器のうちどれでもひとつを、1ターンに1回射撃することができるわけだ。

AIの射撃に、ラックポイントは使用できない。

電子戦装備表

名称	ENC	範囲	効果	価格
CSD	8	メカ周囲	振り直し（3ターン）	$50
ALPD	8	メカ周囲	無力化（3ターン）	$200
ストラグル・スモーク	0	メカ周囲	振り直し（持続）	－
チャフポッド（L）	30	メカ周囲	無力化（1ターン）	$4,000
チャフポッド（M）	20	メカ周囲	無力化（1ターン）	$2,000
チャフポッド（S）	10	メカ周囲	無力化（1ターン）	$1,000
フレアポッド（L）	30	半径50m	無力化（1ターン）	$3,000
フレアポッド（M）	20	半径50m	無力化（1ターン）	$2,000
フレアポッド（S）	10	半径50m	無力化（1ターン）	$1,000
ECMポッドSクラス	30	半径1km	無力化（2ターン）	$32,000
ECMポッドAクラス	15	半径500m	無力化（2ターン）	$12,000
ECMポッドBクラス	10	半径500m	無力化（2ターン）	$5,000
ECCMポッドSクラス	30	半径1km	無力化（2ターン）	$16,000
ECCMポッドAクラス	15	半径500m	無力化（2ターン）	$6,000
ECCMポッドBクラス	10	半径500m	無力化（2ターン）	$2,500
チャフロケット	10	半径1km	無力化（戦闘中）	$30,000
Xレイスクランブラー	40	射程100m	センサー破壊	$50,000

■電子戦装備解説

特に明記されていない限り、電子戦装備の使用は自分の行動となる。基本的にロールは必要ない。

CSD：ケミカル・スモーク・ディスチャージャー。レーダー波をかく乱する性質の粉を含んだ煙幕であり、光とレーダー波の両方に効果がある。敵、味方のおこなうすべての射撃（Aならその連続射撃の中の1回、Bなら攻撃側が選択する前の1つの攻撃）を、1回だけ振り直させることができる。通常、自分の行動として射出する。煙幕自体は3ターンその場に残るが、移動してしまえばその効果は受けられない。また、ヘリなどの飛行しているメカニックは、使用しても効果は得られない。

ALPD：アンチ・レーザー・パウダー・ディスチャージャー。レーザー光を拡散する粉の煙幕を張る装置。レーザーを利用したセンサーを、すべて無効化できる。ただし50m以内のLRLSは無効化できない。この煙幕ではCSDのような効果は得られないが、それ以外はCSDのルールと同じである。またセンサーを使用していない射撃ならば、1回だけダイスを振り直させることはできる。

ストラグル・スモーク：これは、正確にはアクセサリーではなく、ホバーメカニックの操縦テクニックによって発生する煙幕である。乾燥した荒れ地などで、ホバーがその場から移動しないで浮遊用のファンを最大パワーで作動させると、まわりに猛烈な砂煙が立ちこめ、煙幕の効果を得ることができる。効果はCSDとほぼ同じで、センサーを使用していない射撃に対してダイスを振り直させることができる。煙幕は望むだけ発生させられるが、その場から移動したら効果はなくなる。戦車もその大出力のエンジンから水蒸気を発生させることで同じ効果を得ることができる。

チャフポッド：レーダー波をかく乱する破片をばらまく装置で、自分に対する相手のレーダー系センサー（レーダーポッド、パッシブレーダーポッド）が無効になりATMなどのミサイルの距離プラス修正を0にする。命中ロールの直前に使用を宣言することができ（行動は必要ない）、1ターンほど持続する。

フレアポッド：光熱体を射出するシステムで、IR系センサー、ノクトビジョンを無効化し、SAMの距離プラス修正を0にする。命中ロールの直前に使用を宣言することができ（行動

は必要ない)、1ターン持つ。

ECMポッド：強力な妨害電波で効果範囲内のレーダー系センサー無効化、ATMなどのミサイルの距離プラス修正を0にする。通常、ECMの影響を受けないチャンネルを確保するので、通信などには影響はない。ECMのオン／オフにはそれぞれ「その他の行動」とする。かつてSクラスは火器としても使用できたが、使用者への影響を考慮してそれは不可能となった。

チャフロケット：射出されると上空で爆発し、2km四方にチャフをまき散らす。数分間持続するため、ほぼ戦闘終了まで有効である。これが使用されると、敵味方関係なくレーダー系センサーが無力化され、ATMなどの距離プラス修正は0になる。

ECCMポッド：ECMの効果を無効化する特殊な電子戦装置。ECMが使われていない限り効果はない。ECCMポッドは、自分と同じクラス以下のECMしか無効化できないため注意すること(クラスBのECCMは、クラスA、SのECMは無効化できない)。

Xレイスクランブラー：X線を投射し、電子機器を破壊するという攻撃的なジャマー。メカニックに放射すると、すべてのセンサーが破壊される可能性がある。放射を受けたすべてのセンサー、AIは破壊される。X線の波長が固定されているため、精密電子以外のメカニック、人体などには影響はない。使用ごとに24時間の充電が必要(メカニックのパワープラントから自動的におこなわれる)。

■装甲解説

すべての装甲は、基本的に使用を宣言する必要はない。[装甲チェック]の際、あるいは解説に明記されているタイミングで効果を発揮する。

装甲の価格はすべてA10当りのものである。例えばA20の装甲を購入する場合、ENC、価格が2倍になる。また[限界厚]は、その種類の素材で得られる最大装甲値である。この値を超えて装甲を厚くすることはできない。[限界厚]のある装甲の上に、[限界厚]のない装甲を重ねることもできる(逆、あるいは[限界厚]のある装甲同士、ない装甲同士を重ねることはできない)。

なお、技術の進歩により、装甲の価格が10年前より大幅に下がっている。

ステンレス：装甲用に強化はしてあるものの、基本的にはただの鋼鉄板。対弾効果はほかの装甲板に劣るが、金がないときは非常に重宝する。

ファインステンレス：ステンレスの表層に対レーザー樹脂をコートしたもので、いちばん廉価な対レーザー装甲となっている。

ハイ＝チョバムアーマー：ハイ＝チョバムは、チョバムアーマーを軽量化し、戦車専用であったものをすべてのメカニックにつけられるようにしたものである。

ファイバニウムアーマー：ハイ＝チョバムアーマーの表層に対レーザー樹脂をコートしたもの。高温、衝撃の両方に耐えられる万能装甲である。

装甲表

名称	ENC	効果	限界厚	価格
ステンレス	20	BCIF	A50	$40
ファインステンレス	20	BCIFL	A50	$400
ハイ＝チョバムアーマー	20	BCIF	A100	$200
ファイバニウムアーマー	20	BCIEFLP	A100	$800
チタン合金	10	BCISP	A200	$4,000
ライトチタン合金	5	BCISP	A200	$8,000
アストロナイト	100	BCIEFHR	A400	$2,000
エレキ＝シールド	150	解説参照	—	$2,500
リアクティブアーマー	30	解説参照	—	$1,250
リアクティブスモーク	30	解説参照	—	$1,750
ミラーコート	20	解説参照	—	$200,000
電磁パルスシールド	200	解説参照	—	$250,000

チタン合金：強力なチタン合金をさらに軽量化したもので、主に航空機に使用される。高価だが軽量のため、高い装甲効果を得られる。また対電処理が施されている。

ライトチタン合金：チタン合金を極限まで軽量化した装甲。非常に効果だが、ENCに余裕のない小型メカや航空機などには最適の装甲板である。対電処理が施されている。

アストロナイト：非常に硬く重い、アストロナイト（劣化ウラン合成素材）でできた装甲板。鉛に非常に近い素材であるため、放射能を防ぐことができる。高熱、衝撃にも強く、HEAT弾に耐性のある唯一の装甲でもある。ただし、貫くタイプの弾丸や刃物には弱い。

エレキ＝シールド：装甲板の上に高圧電流を流すシステムで、メカに取りついて中の乗員にダメージを与えるようとする敵（ハッチから手榴弾を投げ込む、マシンガンを乱射するなど）に備えての装備である。装甲効果はないが、接触した者に火力96（S／固定）で、スタン攻撃となる。戦闘中は常に有効である。ただし、コンバットシェル、サイボーグ（アーティフィシャル・ボディ含む）、オートプロテクターに対しては、火力46（S／固定）になってしまう。この装備を取りつけた場合、装甲に耐電処理がなされ、火力種別“S”に対する効果がつく。

リアクティブアーマー：ダメージを受けると自ら爆発して、メカニックへの被害を完全に無効化する指向性爆薬ボード。爆発するとなくなるため、一度しかその効果を得ることはできない。Bタイプの火力にしか効果はないが、L、Fの攻撃によっても爆発してしまう（この場合はダメージを無効化できない）。どの程度のダメージによって爆発するかは、10〜200の範囲で取りつけ時に自由に調整できる（通常の装甲と同じように、価格が上乗せされる）。クリティカルを防ぐことはできない。

リアクティブスモーク：リアクティブアーマーのすき間にCSDを仕込んだ、通常のリアクティブより便利な装甲板。装甲板が爆発したターンを含めて3ターンの間、ケミカル・スモークが発生してメカニックの安全を図る（CSDのルールにしたがう）。爆発時にケミカル・スモークが発生する以外は、リアクティブアーマーと同じルールである。

ミラーコート：レーザー系兵器のダメージを防ぐため境面処理を施された樹脂性薄板。熱を通しにくく、また光を反射・拡散される装甲板で、ほかの装甲板の上に取りつけることを前提とする。Lタイプの火力に対する装甲値が、A200となる。ただし［装甲チェック］に成功した時点で破壊され、ミラーコートを施したメカニックは遠くからでもひどく目立つようになってしまう。

電磁パルスシールド：攻撃を受けたとき、瞬間的に強力な電磁波をメカニックの全表面に発生させる防御システム。S、Hタイプの火力に対する装甲値がA100となる。［装甲チェック］をおこなう必要はなく、格闘以外の攻撃をうけたら必ずその効果があらわれる。ただし、計10回のS、H火力による攻撃を受けるとバッテリーが消耗し、システムは動かなくなる。替えのバッテリーはENC50で、価格は$10,000である。

■その他のアクセサリー

以下は、メカニックとその運用のために必要なアクセサリーである。一部を除いて、戦闘中に使用することはほとんどないだろう。

キャビンパーツ：寝台×4、キッチン、リビング、シャワー室つきのキャビンで、快適な居住空間である。寝台は簡易個室となっており、リビングには外を見られるカメラモニターも付属している。カーゴ、バトルトレーラーのカーゴ部、あるいは輸送仕様のメカニックに搭載する。

客席パーツ：大人数の乗客を運ぶためのパーツで、30席の座席がある。航空旅客機のファーストクラス並みに座席はゆったりしていて、快適に過ごせる。カーゴ、バトルトレーラーのカーゴ部、あるいは輸送仕様のメカニックに搭載する。

サイドカーパーツ：バイク用のサイドカーパーツ。重量は70kgほどあるが、取りつけ後はバイクの負担にならない。このサイドカーは【TP】50／0、【乗員】1☆である。ただし、装備するとバイクの【REF】が−3され、ホバイクには取りつけることができない。

ターレット・サイドカー：バイク専用オプションサイドカー。サイドカーに電動式の銃座を搭載したもので、人は乗れない。銃座にはENC30までの武器をワンタッチで搭載でき、搭載された武器は自動的にターレット扱いになる。銃座の操作はライダーがリモコンでおこなうことになる（サイバーリンクは不可）。ただし取りつけるとバイクの【REF】が−3され、ホバイクに装備することはできない。

スーパージャイロ：EXSON《スーパージャイロ286》。ジャイロはどんなメカニックにも内蔵されている装備で、走行中の安定性を制御している。しかし不慮の事故に対しては対応していないため、より安全性を高めるためにスーパージャイロに変更することができる。スーパージャイロを使用しているメカニックは、【信頼性】を1ランク上げることができる。ただし、Sが最大である。

偽装用シート：メカニックを覆い隠すことができる特殊シート。シート本体は酸や細菌などの腐食に強い材質で、土砂などをかぶせられるよう、細かいメッシュ加工がされている。また、シートの裏面は荒野で使いやすいように、赤茶を基調にした迷彩模様である。隠すことのできるメカニックは、"本体重量差決定表"での3までのものである(P97参照)。

マルチリモコン＆マルチサーボコネクター：システムに合わせて自分で登録できるリモコン。サイズは18cm×8cm(ENC2)の薄平型で、パネルは2つの8方向コントロールスティックと10個のトリガーボタン、3種類のモードを選択できるセレクタースイッチ、そして液晶パネルで構成されている。メカニックの各所に別売りのマルチサーボコネクターを接続することで、ラジコンのように離れた場所からメカを動かすことができる。電波の有効半径は300mほどである。ただしマルチサーボコネクターは、ひとつにつき1アクションしか選べない。たとえば車を動かす場合、ハンドル、アクセル、ブレーキの操作で、最低3つのサーボが必要になる。

ステルス・スプレー：電波吸収塗料のスプレーで、使用するとメカニックのボディカラーはつや消しブラックになる(一度塗ると簡単に落ちない)。塗装には1時間ほどかかるため(ロールは必要ない)、戦闘前に使用する必要がある。レーダーから逃れるための手軽なアイテムだが、その分大した効果は望めない。自機を対象とするレーダー誘導火器の命中ロールに、－30の修正を与えるだけである。ただし相手がレーダーポッドを使用していると効果がない。またレーダー波を反射してしまうため、パッシブレーダーで簡単に発見されてしまう。

牽引シェルキャリア：コンバットシェル運搬車両だが、自走能力がないため、他のメカニックで牽引する必要がある(4輪以上もしくはキャタピラのメカニックに限られる)。コンバットシェル1機を搭載することができるが、シェルキャリアを取りつけるとメカニックの【REF】が－3されてしまう。コンバットシェルを運搬中のメカニックを攻撃する場合、メカニック本体を狙うかコンバットシェルを狙うかを選択することができる。このシェルキャリアではコンバットシェルを整備することはできないが、ブースターを使用してスクランブルすることができる。

多目的牽引車：バギー及びワゴン専用のオ

その他アクセサリー表

名称	ENC	価格	名称	ENC	価格	名称	ENC	価格
キャビンパーツ	1000	$20,000	ラム／タックルピン	2	$650	ミニブルドーザーユニット	600	$5,000
客室パーツ	1000	$10,000	Iマニピュレーター	20	$5,000	ミニショベルユニット	600	$5,000
サイドカーパーツ	0	$700	ホログラフィック・コンポ	10	$4,500	パワーラダー	700	$7,000
ターレット・サイドカー	0	$7,000	偏光ウインドウ	0	$5,000	耐酸カーワックス	20	$10
スーパージャイロ	2	$3,200	ハイブリッド防弾ガラス	0	$10,000	水性カラースプレー	5	$10
偽装シート	20	$700	電動ウインチ	10	$300	EB	3	$500
マルチリモコン	2	$2,500	ホロ神棚	1	$5,000	医療システム	100	$10,000
マルチサーボコネクター	4	$1,500	射出シート	80	$9,000	大型通信システム	10	$5,000
ステルス・スプレー	5	$300	対衝撃シート	50	$5,000	携帯通信装置	0	$200
牽引用シェルキャリア	0	$3,000	迷彩スプレー	10	$150	弾薬補給システム	5	$1,000
多目的牽引車	0	$2,000	スパイク投射器	20	$1,500	サイバーリンク・コネクタ(3孔)	5	$3,000
ホバークラフト・ブースター	20	$5,000	地雷投射器	30	$1,500	サイバーリンク・コネクタ(6孔)	8	$5,000
ホバータンク・ブースター	50	$14,000	オイル噴射器	11	$600	ファイアウォール	0	$1,000
ドラッグシュート	20	$500	消火バー	22	$500	重火器用防盾	15	$800
フラッシュライト	0	$500	ミニクレーンユニット	1200	$6,000	搭載火器用防盾	20	$1,500

プションで、自走能力のないリヤカーのようなものである。この牽引車は【TP】0／100。つまり完全に貨物専用で、兵装を搭載したり装甲を施すことはできない。取りつけるとメカニックの【REF】が−3される。また牽引中に攻撃を受けた場合、牽引車は貨物として扱う。牽引しているメカニックからの操作で、いつでも牽引車を切り放すことができる。

ホバークラフト・ブースター：ホバークラフト専用のロケットブースター。【SPD】を0にするか、最大値にするかのどちらかをおこなえる。この装備は主に戦闘時や高速移動時の機動性を向上させるためのもので、速度を増加させるものではない。10回の使用が可能で、燃料を交換することで再び使用可能となる。燃料は$500で、ENC10である。

ホバータンク・ブースター：ホバータンク専用のロケットブースター。ルールはホバークラフト・ブースターと同じである。ただしブースターのサイズが大きいため、燃料をより多く消費する（価格$1,000、ENC20）。

ドラッグシュート：バイク、バギー専用の、急制動用パラシュートである。これを作動させると【SPD】が0になる。ただし強烈なGがかかるため、すべての乗員は【WIL】のAR1をおこなわなければならない。失敗すると1ターンのあいだ行動不能になってしまう。ドライバーが行動不能になった場合、ただちにアクシデントが発生する。1回使い捨てで、使用後は自動的に本体から切り離される。

フラッシュライト：箱型の巨大なストロボ・ユニットである。目くらまし用の装備で、ほとんどのメカニックに搭載可能。10回使用でき、5m以内でフラッシュを浴びせられた者は1戦闘ターンの間、行動不能となる。替えのストロボは$20（ENC0）。

ラム／タックルピン：モーターホッケー用バイクによく見られるファッションアクセサリー。バイク、バギー専用で、バンデットや暴走族、ストリートギャングたちが好んで使用する。体当たりの際、火力に+50することができる。

Iマニピュレータ：インセクター、ガンドッグ専用オプション。インセクターやガンドッグの脚部に、人間の腕と同じ大きさのマニピュレータを内蔵するというものである（出力も人間の腕程度）。精密な作業は無理だが、外に出ることなく物をつかむことができる。格闘や射撃には使用できない。マニピュレータは2本1組で、コクピットに設置される簡単な小型リモコンで操作する。

ホログラフィック・コンポ：通常のカーオーディオに加え、イメージホログラム投射器を搭載したAV機器。狭い車内をホログラフで広々とした空間に見せかけることができる。車内で休憩するときに有効である。

偏光ウインドウ：強力な光を受けたとき、瞬間的に閃光を防御する特殊なウインドウ。バギー、ワゴン、トラック専用のオプションである（例外としてホバーリムジンも使用できる）。フラッシュライトなどの効果を無効にすることができる。

ハイブリッド防弾ガラス：バギー、ワゴン、トラック専用のオプションである（例外としてホバーリムジンも使用できる）。装甲効果値を+1することができる（ただし最大9で、全面一律でない場合は前側面のみ）。偏光ウインドウと同じ効果を持つと同時に、レーザー火器に対してはA100の装甲値を得る。また、車内からのコントロールで、ガラスを不透明にすることもできる（中から外は見える）。

電動ウインチ：メカニックのパワープラントを利用して発電し、それによってモーターを動かすウインチ。そのメカニックより軽いメカニックや物品を引っ張ることができる。メカニックの重さについては“本体重量差決定表”を参照のこと（P97）。

ホロ神棚：ホログラフの神棚。最大のピンチには神仏の加護も必要と思っている人の必需品。バリエーションとしてキリスト教やイスラム教の祭壇、あやしげな宗教の祭壇などもある。ホロ神棚を搭載したメカニックの操縦者または乗員は、1シナリオに1回だけ、1ポイントのラックポイントを信仰している神から受け取って使用することができる。

射出シート：メカニックが破壊されたときに搭乗者が素早く脱出するための、高圧ガス式射出装置。メカニック本体がKLになったとき、あるいは乗員に深刻なダメージを受けた場合に使用できる。乗員へのダメージに対して使用した場合は、乗員は無事だがメカニックが完全に破壊されてしまう。コンバットシェルを除くすべてのメカニックに搭載することが可能だが、ホバータンク、装甲車、戦車など、上面装甲のあるメカニックに搭載する場合は、ENC2倍、価格3倍にしなければならない（上面装甲部分に特別なハッチを取りつける必要があるため）。シートは、乗員ひとりぶんのものである。そのため、複数の乗員がい

る場合はそのぶん購入する必要がある。
耐衝撃シート：すべてのメカニックにはもともと安全なシートが搭載されているが、それでも価格的な面で最高級品ではない。このシートは現在製作されているシートの中では最高級品で、攻撃や事故などによる乗員へのダメージを、半分にすることができる。シートは、乗員ひとりぶんのものである。そのため、複数の乗員がいる場合はそのぶんだけ購入する必要がある。
迷彩スプレー：活動する場所にとけ込むように塗装するためのスプレー。メカニックを隠す場合の〈偽装・カモフラージュ〉にSR2の修正をくわえる。ただし、塗装には1時間ほどかかる。スプレーは、荒野用のダークイエロー系、廃墟や都市用のグレー系、夜間戦用のブラック系が準備されているが、当然、まわりにとけ込まない塗装をした場合は、まったく恩恵を受けられない(ロールに成功していてもすぐに発見されてしまう)。
スパイク投射器：巨大なマキビシを道の後方にばらまく装置。1回につき10個のマキビシがばらまかれ、5回使用可能。踏めば確実にパンクする。そのため、タイヤを使用しているメカニックのドライブが使用不能になってしまう。〈ドライビング〉のSR1／4に成功すれば、マキビシを回避することができる。踏んでしまった場合、直ちに停車しないとアクシデントが発生する。マキビシは、5回分(50個)で$50。ENCは1。ホバーやキャタピラには、マキビシは効果をなさない。
地雷投射器：対戦車地雷を後方に射出する装置。地雷は5個まで搭載できる。
オイル噴射器：後方路面にオイルを噴射する装置で、舗装路面でのみ有効。タイヤやキャタピラ、脚などで走行しているメカニックは、〔メカニック〕のSR1／2に成功しないと直ちにアクシデントが発生する。オイルは15回まで噴射でき、替えのオイルは$100(ENC10)。ノズルを真後ろに向けて噴射することで、追跡者の視界を遮ることもできる。
消火バー：消火液の入った鉄パイプ。燃料タンクなど、メカニックの引火しやすい部分にあらかじめ設置しておく。火が出ると自動的に作動して消化される。
ミニクレーンユニット：ENC200までの物品(メカニックも含む)を持ち上げることができる小型クレーン。穴にはまり込んだ車や、スクラップ車の回収に便利。ミニといってもバギーなどに積むのはまず無理である。
ミニブルドーザーユニット：メカニックの全面に設置する小型のブルドーザー。地雷を排除するのにも利用できる。ただし、爆発によってブルドーザーユニットが破壊されることもある。
ミニショベルユニット：穴を掘るのに使うミニショベル。塹壕や落とし穴を作るときに便利。
パワーラダー：バルコニーつきの油圧式折り畳みはしご。はしごは最大15mの高さまで伸ばすことができ、バルコニーにはふたりまでの人間が乗れる。高所での作業や遠方の偵察など、使い方はいろいろある。
耐酸カーワックス：メカニックの塗装はすべて耐酸性だが、荒野の戦闘などでダメージを受けて塗装がはがれた場合、そのまま放置するとメカニックがサビ始めてしまう。それを防ぐためにも、戦闘後のダメージ部分はこの耐酸カーワックスで補修する必要がある。
水性カラースプレー：メカニックのボディカラーを瞬時にかえるためのスプレー。塗装は数分で済み、水で簡単に色を落とすことができる。メカニックの〈偽装・カモフラージュ〉に+20の修正がつく。
EB：エマージェンシー・ビーコン。強力な電波で遭難者の位置を救援隊や仲間に知らせるためのアイテム。電波の届く範囲は1,000mほどなので、土地によっては気休めにしかならない。懐中電灯のようなデザインとサイズで、最大60時間作動し続ける。
医療システム：車両に搭載する医療室。戦闘での負傷者を治療する前提で設計されているため、狭いながらも手術室も備え、大抵の怪我に対応できる反面、病気にはあまり対応していない。〈応急手当〉のSRをSR2にすることができ、〈ドラッグ〉を除く〔メディカル〕スキルを使用することができるようになる(修正はない)。
大型通信システム：複数の音声、映像を送受信できる通信システム。基本は5人までだが、モジュールを追加すれば最大10人まで同時通話可能。モジュール追加は1台につきENC2、価格$1,000。また、このシステムに対応した携帯通信装置が別売りされている。
弾薬補給システム：車両に搭載した武器の弾薬を自動的に補充する装置。武器に搭載するアクセサリーで、装備した武器は予備弾薬がある限り、自動装填される。
サイバーリンク・コネクタ：搭乗者とメカニッ

クをサイバーリンク接続させるための装置。メカニックに取りつけるためのカメラが付属されている(サイバーリンク時、それが自身の眼となる)。3孔タイプと6孔タイプがあり、ひとりで多くの火器を操る必要がある場合には後者のほうがよいだろう。それでも足りない場合は、新たにコネクタを購入すること。

ファイアウォール:メカニックの制御コンピュータシステムに取りつける特殊なチップ。プロテクションプログラムが内蔵さており、ハッカーによる外からの〈ハッキング〉に対して、SR:1/4とする。

防盾:重火器及び搭載火器に取りつけるスチール合金製の装甲。取りつけた火器は、A20/5(対BCI)の装甲効果を得る。ただし、取りつけ方法がハウジングの火器には装備できない。

コンバットシェルアクセサリー

コンバットシェルは、他のメカニックとは異なるアクセサリーを装備する。専用のアクセサリーの他、“ザック”“マニピュレーター”がある。

コンバットシェル用アクセサリー表

名称	ENC	価格
CSMC〈操縦編〉	0	$6,000
CSMC〈重火器編〉	0	$4,000
CSMC〈搭載火器編〉	0	$4,000
CSMC〈格闘編〉	0	$2,000
CSMC〈空中機動編〉	0	$5,000
CSMC〈精密作業編〉	0	$4,000
CSMC〈小火器編〉	0	$2,000
CSMC〈大型武器編〉	0	$4,000
CSMC〈特殊武器編〉	0	$5,000
CS用リンゲル液	10	$500
HCS用リンゲル液	20	$1,000
スタビライザーブレード(S)	10×2	$400
スタビライザーブレード(M)	20×2	$800
ブースターウィング	40	$2,000
ターンピック	10×2	$1,000
プロペラントタンク	15	$1,000
大型プロペラントタンク	110	$3,000
バリアブルフレーム	10×2	$2,000
ハードパック10	10	$50
ハードパック20	20	$100
ハードパック30	30	$100
リボルバー用ホルスター	10	$100
LGパック	10	$400
ダミーバルーンパック	10	$100
ミミクリーパック	10	$300
高性能浄化フィルター	10	$4,500
ブースター用燃料	10	$30

■コンバットシェル専用アクセサリー解説

CSMC:コンバットシェル・マニューバーカード。コンバットシェルの操作をサポートするためのプログラムが入った、カードである。いくつかの種類があるが、常に1枚しか使用できない。必要に応じて、カードを差し替えることができる。

操縦編:〈コンバットシェル〉+20
重火器編:〈重火器〉+20
搭載火器編:〈搭載火器〉+20
格闘編:〈素手格闘〉〈ナイフコンバット〉+20
空中機動編:〈空中機動・0G機動〉+10
精密作業編:〈爆発物〉〈ブービートラップ〉+10
小火器編:〈小火器〉+20
大型武器編:〈大型武器〉+20
特殊武器編:〈特殊武器〉+20

リンゲル液:コンバットシェルの血液ともいうべき液体。基本的に全機種共通だが、標準コンバットシェル用と重(可変)コンバットシェル用のものがある(容量が異なるため)。

スタビライザーブレード:コンバットシェルの飛行時、機動性及び安定性を向上させるためのパーツ。コンバットシェルの【REF】を、ブレード(S)なら+2、ブレード(M)なら+4することができる。基本的に、両肩もしくは腰のハードポイントに取りつける。それ以外のハードポイントに取りつけたとき、あるいは左右がそろっていないときには効果を得られない。片方のブレードが破壊されたら、直ちにREF能力を低下させること。複数セットのブレードをつけた場合、効果を合計することができる。

ブースターウイング:このウイングはスタビライザーブレードと同じ働きをし、【REF】+7の効果がある。背中のブースターに直接設置するためのオプションだが、本体の【TP】を使って取りつけることになる。

ターンピック:ダッシュローラー用のオプションで、必ず脚か腰のハードポイントに、左右対称に取りつける。高速走行中に地面に鉄杭を打ち込んで、急制動/急旋回を強行するパーツで、ローラー使用時の【BRK】は一律30となり(左右両方のピックの作動)、さらに左右どちらかのピックを作動させることで、360度好きな方向に進路転換を瞬時に行える。本体のパワープラントを使って発電するため、何度でも使用できる。

プロペラントタンク:ロケットブースターの使用時間を1ターン延長できる。

大型プロペラントタンク:ロケットブースターの使用時間を10ターン延長できる。このタンクに攻撃が命中したとき、火力[残りターン数×100(EF)]のダメージを本体にうける(タンクが爆発するため)。

バリアブルフレーム:ハードポイントの搭載量を拡張するためのパーツ。肩、胸、腰部ハードポイントの【TP】を、2倍にすることができる。

ハードパック:ハードポイントパック。手持ち武器の予備弾、手榴弾、予備の手持ち武器などを始めとするアイテムを収容するためのボ

ックス。ハードパックは10、20、30の3種類あり、それぞれENC10、20、30までのものを収容できる。

リボルバー用ホルスター：ハードパックを改良して作った、コンバットシェル用リボルバーのホルスター。通常は腰に装備する。素早く抜くことができ、武器の準備として行動する必要がなくなる。

LGパック：コンバットシェル用エマージェンシーパック。ジャンプスーツ、ファイバーヘルメット、トランシーバー、ディアブロⅡ、サバイバルキットが入った装甲パックで、ハードポイントに取りつける。

ダミーパック：コンバットシェルの形をした風船がふたつパックされている。敵の目をあざむくために適当な場所に設置したり、接近戦時に射出して敵を戸惑わせることができる(風船は1個ずつ使うこともでき、瞬時にふくらむ)。格闘の際、相手の命中ロールに－20の修正を与えることができる。使い捨て。

ミミクリーパック：轟音を発するスピーカーと発煙筒の入ったパック。これを使用すれば、遠目にはコンバットシェルが破壊されたように見える。やられたふりをして敵を油断させるときに使用する。損傷の決定後に使用することができる。

高性能浄化フィルター：リンゲル液の浄化を効率的に行うことができるフィルター。リンゲル液の交換頻度を1週間程度に伸ばすことができる。

ブースター用燃料：ロケットブースター、プロペラントタンクに積むための燃料。ジェリカンひとつのENCと価格で、どの程度の燃料が必要かは“ブースター燃料表”を参照のこと。

■ザック解説

ザックはコンバットシェルの背中に取りつける専用のオプションで、複数のザックを装備することは絶対にできない。

またロケットブースター、高機動ブースター、ダッシュローラー、簡易ホバーは高速移動を行うことができ、機体のデータが変わる。その程度変わるかは“データ変更表”を参照のこと。

ロケットブースターザック：飛行用のザック。飛行時間の長さにより3種類用意されている。

ザック表

名称	ENC	価格
ロケットブースター(A)	70	$9,000
ロケットブースター(B)	70	$4,000
ロケットブースター(C)	70	$1,500
高機動ブースターザック	90	$10,000
ダッシュローラーザック	100	$11,000
簡易ホバーザック	80	$5,000
パラシュートザック	60	$1,000
トラベルザック	100	$300
掘削作業用ザック	110	$13,000
電子戦用ザック	90	$17,000
Yザック	80	$20,000
ビームキャノンザック	70	$100,000
120mmキャノンシステムザック	130	$20,000
ロケットポッドザック	160	$18,000

ブースター燃料表

名称	ジェリカン個数
ロケットブースター（A）	6
ロケットブースター（B）	4
ロケットブースター（C）	2
高機動ブースターザック	6
プロペラントタンク	1
大型プロペラントタンク	10

ザックによるデータ変更表

ザック	使用時【REF】	使用時【MV】	使用時【ACL】	使用時【BRK】
ロケットブースター	【REF】×4	【MV】×100	使用時【MV】最大値	使用時【MV】最大値
高機動ブースター	【REF】＋10	【MV】＋10	使用時【MV】最大値	使用時【MV】最大値
ダッシュローラー	【REF】×3	【MV】×10	使用時【MV】最大値	10(一律)
簡易ホバー	【REF】×6	【MV】×30	使用時【MV】の1／3	使用時【MV】の1／2

ENCは同じだが、これは燃料をより効率よく使い、ブースターシステムが新型でより軽量小型化されているモデルほど高価であることを表している。ブースターCはノズル数が1～2で2ターン、ブースターBはノズル数2～3で4ターン、ブースターAはノズル数2～4で最大6ターンの使用が可能である。飛行中ほとんど直進しかできず、【SPD】が100以下だと失速して墜落してしまう。

高機動ブースターザック：ロケットブースターを応用したザック。ロケットブースターより速度性能は落ちるが、多数のノズルから噴射を小刻みに行うことで、自由に方向転換をすることができる。15ターンまで連続使用が可能である。

ダッシュローラーザック：電動式のオフロードダッシュローラーが仕込まれたザック。地雷投射装置がついており、対戦車地雷を1個だけ積むことができる。ローラーを使用するときはザックが接地し、コンバットシェルはこれに半分よりかかるようにして移動体勢を取ることになる。ブレーキシステムはあてにならないため、ターンピックを併用する必要がある。最大稼働時間は1時間ほどで、まる1日の充電が必要（本体のパワープラントから自動的に充電される）。

簡易ホバーザック：厚いラバー製の簡易ホバーユニットで、普段はザック内に収納されている。使用時はザック本体から圧搾空気が送り込まれ、ユニットはコンバットシェルの脚の間で大きく膨らむ。コンバットシェルは、ホバーユニットにまたがる格好となる。起動からホバー移動可能になるまでにまる1ターンかかるため、このホバーは戦闘時にはあまり使用するべきではない。最大稼働時間は30分ほどで、まる1日の充電が必要（コンバットシェルのパワープラントから自動的に充電されることになる）。

パラシュートザック：パラシュートが入ったザック。使用機会はあまりないだろう。ブースターによる着地が不可能なほどの高空で、航空機からの空挺降下時に使用されるものである。使用後、パラシュートはザック内に巻き取られる。ちなみに、ENC20までの手持ち武器用マウント部がついている。

トラベルザック：【TP】80の貨物スペースを持つ便利なザック。

掘削作業用ザック：地下トンネルを掘り進むためのザック。鉱山を掘ったり、銀行に金を盗みに入るときなどに重宝するだろう。Yザックとよく似た形状をしているのが特徴で、左肩の方には強烈なハロゲンランプ、右肩には岩石掘削用のレーザーが搭載されている。掘削用レーザーは兵器としては使用できないが、分厚い鉄壁をも溶かすパワーを持っている。バッテリーのENCは9で、価格は$5,000。

電子戦用ザック：小型IR投光器、CSD×2、ALPD×2、ECMポッドB、チャフポッドM、フレアポッドMが搭載された、お得な総合電子戦支援ザック。各装備のルールは、P158を参照のこと。

Yザック：2種類の兵器が内蔵された、戦闘用ザック。右肩にはソリッドシューター（P233装弾数10）、左肩にはマイクロレーザーシステム（データはタイプC《プロレイザー》（P230）を使用）を搭載している。スキルは〈搭載兵器〉を使用する。簡易ロケットブースターを装備しており、1ターンだけの飛行が可能である（使用時は、ロケットブースターに準じたデータ変更を行うこと）。このザックを搭載したコンバットシェルは、両肩のハードポイントが使用不可となる。

ビームキャノンザック：軽量な低出力ビームキャノンシステムを装備した戦闘用ザック。ビーム兵器にしてはとてつもなく格安である。実際の口径は30mmほどだが、射撃データは60㎜ビームキャノンを使用する（P169。弾薬も同じである）。また簡易ロケットブースターを装備しており、1ターンだけの飛行が可能（使用時は、ロケットブースターに準じて機体データの変更を行うこと）。このザックを搭載したコンバットシェルは、右肩（または左肩）のハードポイントが使用不可となる。

120㎜キャノンシステムザック：120㎜対戦車無反動砲と自動給弾システムを搭載した、クラシック志向の戦闘用ザック。射撃データは120㎜無反動砲（P172）を使用するが、装弾数は8発（弾薬はENCと価格を8倍にすること）。また簡易ロケットブースターを装備しており、1ターンだけの飛行が可能（使用時は、ロケットブースターに準じて機体データの変更を行うこと）。このザックを搭載したコンバットシェルは、右肩（または左肩）のハードポイントが使用不可となる。

ロケットポッドザック：60mm小型ロケット弾を多数搭載した、中距離攻撃用ザック。非常に重たいものの、ロケット弾の雨を降らすことが可能。データは以下のとおりで、弾薬はENC40、価格$600。
火力：75（E／固定） 発射方式：S／A20
弾数：20
距離修正：

1~50	51~200	201~500	501~1000
-20	-100	-	-

■マニピュレータ解説

すべてのコンバットシェルには、標準型マニピュレータが装備されているが、必要に、あるいは好みに応じてつけ替えることが可能。

標準型マニピュレータ：人間と同じサイズで、Ⅰ～Ⅷ類（Ⅵ類を除く）すべての火器を扱うことができる。狙撃などの精密な作業をおこなうことはできないが、格闘はできる。ただし、その際の〈素手戦闘〉での攻撃が最終火力が50以上に達すると破壊されてしまう。
大型マニピュレータ：重コンバットシェル、可変コンバットシェルには標準装備されているマニピュレータで、標準型よりサイズが大きい。Ⅰ～Ⅷ類（Ⅵ類を除く）までの火器で、ENCが8以上のものを扱うことができる。格闘戦では、〈素手戦闘〉での攻撃が、最終火力150にならない限り壊れることはない。
作業用マニピュレータ：指が2本、または3本の非常に丈夫で単純なマニピュレータ。Ⅵ類武器しか扱えないことを除けば、すべて標準型と同じ能力を持つ。殴るだけの戦法なら、これで十分といえる。
準精密作業アーム：可能な限りの精密作業を、コンバットシェルでおこなえるようにしたアーム（腕全体をつけ替えることになる）。Ⅰ～Ⅷ類すべての武器を扱うことができ、さらに狙撃がおこなえるようになる。ただし、〈素手戦闘〉でに使用すると必ず壊れる。
パワーアーム：腕全体をそっくりつけ替えるタイプのマニピュレータ。ハイパワー人工筋肉筒が内蔵され、さらに巨大なクローがついている。【STR】が+20される。このアームではまともに物をつかむことはできない。完全に殴り専用の武器である。そのため、〈素手戦闘〉で使用して壊れることはない。
サイバー対応アーム：腕全体をそっくりつけ替えるタイプのマニピュレータ。サイバーパーツの技術をそのまま使用しているため、ハードパンチャー、ハードクラッシャー、マーシャルクロー、銃神（弐式／参式）のどれかひとつをインストールすることができる。かなり凶悪なマニピュレータといえる。〈素手戦闘〉で使用しても壊れないことを除けば、標準型マニピュレータとまったく同じ性能を持っている。
エクステンドオプション：手首部を延長するオプション装備。標準型、大型、作業用マニピュレータの根元に取りつけることができる。特殊なスライド機構を使用しており、最大2mまで手首を伸ばすことができる。ただし、伸ばした状態で格闘戦をおこなうと、必ず壊れてしまうので注意すること（収納時はそれぞれのマニピュレータのルールにしたがう）。
ミニマニピュレータ：ハードポイントに設置する、小型マニピュレータ。クローム製の骨組みだけで、安っぽいつくりである。普段はハードパックによく似た箱の中に折り畳まれており、マニピュレータかどうかを識別するのは難しい。そのため、ミニマニピュレータで攻撃をおこなった場合、不意討ちとなる。それ以外の能力は、作業用マニピュレータと同じ。そのため、〈素手戦闘〉にしか使用できず、すぐに壊れてしまうため事実上の使い捨てアイテムである。

マニピュレータ表

名称	ENC	価格
標準型マニピュレータ	―	$100（1本）
大型マニピュレータ	―	$300（1本）
作業用マニピュレータ	―	$100（1本）
準精密作業アーム	―	$6,000（2本）
パワーアーム	―	$4,000（2本）
サイバー対応アーム	―	$4,000（1本）
エクステンドオプション	―	$200（1本）
ミニマニピュレータ	10	$1,000（1本）

メカニックウェポン

メカニックに搭載可能な武器の種類は多岐に渡り、小口径のバルカン砲、レーザー兵器、ミサイル、コンバットシェル用のものまである。このセクションでは、メカニックに搭載するために造られたこれらの武器を解説する。

Ⅳ類武器

戦車砲やミサイルなど、メカニックに搭載するための武器がⅣ類の武器である。スキルは〈搭載火器〉を使用する。

これらの武器は、基本的に人が持って使用するようにはできていない。発射の反動が強すぎたり、重量があるからである。

ダリオノフ

7.62mmチェーンガン　CG35

口径：7.62mm　ENC：20／8
火力：30（B）　弾数：32
発射方式：A4
信頼性：C　価格：$6,000／$1,200

1~50	51~200	201~500	501~1000
+60	+10	-	-

解説：メンテナンスが大変で生産性も悪いミニガンを簡略化して、コストダウンした搭載火器。

発射速度、命中率は他よりやや劣るが、とにかく安い。

ボフォーク

20mmキャノン　MK－Ⅰ

口径：20mm　ENC：30／10
火力：70（BI）　弾数：10
発射方式：S
信頼性：B　価格：$8,000／$1,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
-20	0	-30	-60

解説：戦車砲を、サイズダウンしたもの。火力を犠牲にして、ENCと価格を低くすることを目的としている。

そのため、装甲車などにも搭載可能となった。

ボフォーク

5.56mmミニガン“スタンダードNP／MK－Ⅱ”

口径：5.56mm　ENC：10／4
火力：10（B）　弾数：24
発射方式：A5
信頼性：B　価格：$8,000／$400

1~50	51~200	201~500	501~1000
+80	+30	-	-

解説：小口径のバルカン砲。火力が低いため、メカニックに対しては大きな効果を期待できない。

しかし、多人数のバンデットなどを相手にする場合には極めて有効である。

IMI

20mmバルカン　VK－20

口径：20mm　ENC：60／15
火力：70（B）　弾数：48
発射方式：A9
信頼性：A　価格：$40,000／$3,500

1~50	51~200	201~500	501~1000
+90	+50	+30	0

解説：対空、対地いずれも有効な万能型のバルカン砲。火力は少し低いが、その高い命中率と発射速度は、必ず戦闘で役立つ。重量が少々重いため、軽車両には搭載しにくいのが欠点。

ラインネーデル

30mmキャノン　PAK30

口径：30mm　ENC：60／20
火力：100（BI）　弾数：10
発射方式：S
信頼性：B　価格：$10,000／$2,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
-30	0	-20	-40

解説：ラインネーデル社が“MK－Ⅰ”の対抗機種として開発したもの。

30mmと口径が大きく、そのぶん火力も高い。価格にもそれほど差はないが、ENCが倍近くになっているのが欠点。

ダリオノフ

7.62mmミニガン　SG25

口径：7.62mm　ENC：20／8
火力：30（B）　弾数：32
発射方式：A6
信頼性：B　価格：$10,000／$1,200

1~50	51~200	201~500	501~1000
+70	+30	-	-

解説：7.62mmのバルカン砲。

火力それほど高くないため、メカニックに対する効果はあまり期待できない。

主に、対人用として使用する搭載火器である。

東亜銃器

30mm機関砲“スカイハリーケン”

口径：30mm　ENC：45／10
火力：100（B）　弾数：36
発射方式：A4
信頼性：A　価格：$60,000／$2,200

1~50	51~200	201~500	501~1000
+20	0	-30	-50

解説：火力の高い大型の機関砲。対空に用いられることが多いが、車両に対しても充分な効果を得られる。特にバイクや戦闘バギーといった小型車両ならば、簡単に撃破できるだろう。

ピッカーズ

55mmオートキャノン　D51“ゴースト”

口径：55mm　ENC：170／40
火力：80（BI）　弾数：20
発射方式：B2
信頼性：B　価格：$12,000／$3,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
0	0	-20	-30

解説：55mmの速射型戦車砲。

火力は低いものの、高い命中率を誇っている。そのため、対地だけでなく、対空砲としてもそこそこ高い効果を得ることができるだろう。

ラインネーデル
105mmキャノン PAK105
口径：105mm ENC：300／25
火力：150(BIP) 弾数：5
発射方式：S
信頼性：B 価格：$15,000/$5,500

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	-50	-40	-50

解説：戦車砲としては明らかに旧式だが、性能バランスがよいために需要が高く、今でも生産されている。さまざまな特殊砲弾(P172)が使用できる。

愛国重機
260mmグレネーダー"播磨灘"
口径：260mm ENC：2000／75
火力：135／95(E)弾数：5
発射方式：S
信頼性：B 価格：$55,000/$12,500

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	-	-70	-50

解説：超大口径榴弾砲。4ターンに1回しか射撃できない。最大射程は5000m(1000m時の距離修正を使用)。弾薬は爆発物扱いで、中心点は直径20m、周辺領域は半径80mの範囲である。

ユニコン
20mmマルチレーザー R-TEC
口径：20mm ENC：20／9
火力：90／120(L)弾数：40
発射方式：S／A5
信頼性：B 価格：$220,000/$5,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
+40	+40	+20	-

解説：パワーコントロールシステムが付いたレーザー兵器。スイッチひとつで、連射と単射の切り替えができる。単射の場合、火力が120となるが、1発で弾数5を消費する。

ラックランド
120mmキャノン TK-7"ハーフポンド"
口径：120mm ENC：500／30
火力：180(BIP) 弾数：5
発射方式：S
信頼性：A 価格：$22,000/$7,500

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	-40	-40	-60

解説：極めて標準的な戦車砲。
105mmキャノンよりバランスがよく、信頼度も高い。そのため、多くの戦車はこれを搭載している。さまざまな特殊砲弾(P172)が使用できる。

ラインネーデル
30mmレールガン BZR/TYPE-K
口径：30mm ENC：40／15
火力：100(I) 弾数：10
発射方式：S
信頼性：B 価格：$100,000 $5,600(1パック)

1~50	51~200	201~500	501~1000
0	0	-40	-40

解説：電気エネルギーを使い、高速で弾体を射出する兵器。レールガンを使用する場合、専用の弾体と射出エネルギーとなるバッテリーが必要となる(価格、ENCは弾体とバッテリーの合計)。

アストラダイン
30mmビームキャノン"バジリスク"
口径：30mm ENC：30／6
火力：150(L) 弾数：10
発射方式：S
信頼性：A 価格：$380,000/$8,500

1~50	51~200	201~500	501~1000
0	0	-10	-

解説：レーザーの中では完成度が高く、信頼性の高い兵器。反動がないため、命中率もそこそこ高いのが特徴である。

ボフォーク
155mmキャノン MK-Ⅷ
口径：155mm ENC：800／40
火力：200(BIP) 弾数：5
発射方式：S
信頼性：B 価格：$30,000 $10,000(1パック)

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	-50	-30	-50

解説：大口径の戦車砲で、徹甲弾を撃ち出せる砲としては最大である。
かなりの重量だが、対装甲兵器として、主に重戦車で利用される。さまざまな特殊砲弾(P172)が使用できる。

ラックランド
40mmレールガン"ハイショット"
口径：40mm ENC：60／20
火力：130(I) 弾数：10
発射方式：S
信頼性：B 価格：$120,000/$6,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
+10	+10	-30	-30

解説：改良型のレールガンで、30mmレールガンより大きい弾体を射出することができる。専用の弾体と射出用バッテリーを使用する(価格、ENCは弾体とバッテリーの合計である)。

宇治通
40mmビームキャノン 40MBL
口径：40mm ENC：30／10
火力：160(L) 弾数：12
発射方式：S
信頼性：B 価格：$400,000/$11,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
+10	0	0	-80

解説：大気圏内での使用は発射後のパワーロスが大きいため、口径は大きいものの性能的に30mmビームキャノンに近い。

パンギー＆グバヴエ
210mmグレネーダー HE-1000
口径：210mm ENC：1500／60
火力：115／85(E)弾数：5
発射方式：S
信頼性：B 価格：$35,000/$10,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	-	-80	-60

解説：大口径榴弾砲。3ターンに1回しか射撃できない。最大射程は3000m(1000m時の距離修正を使用)。弾薬は爆発物扱いで、中心点直径10m、周辺領域は半径60mの範囲である。

カーマイン
10mmパルスレーザー PL7
口径：10mm ENC：20／9
火力：90(L) 弾数：48
発射方式：A7
信頼性：B 価格：$200,000/$5,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
+60	+40	+10	-

解説：パルス状にレーザーを連射する兵器。対レーザー装備をしていない車両なら、簡単に撃破できる。価格に見合った能力だろう。

ダリオノフ
60mmビームキャノン SD-60/22
口径：60mm ENC：80／15
火力：80(L) 弾数：6
発射方式：S
信頼性：C 価格：$90,000/$7,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
0	0	-60	-

解説：現在流通しているビーム兵器の中で、最も設計が古い。
そのため、大口径のわりに火力が低く、その他の能力も低レベルである。ただし、レーザー兵器としてはかなり安価。

アシュプール
80mmビームスプレー"ソドムファイア"

口径：80mm　ENC：40／14
火力：105(L)　弾数：4
発射方式：S
信頼性：B　価格：$110,000/$8,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
+20	+90	-	-

解説：荷電金属粒子を1目標に散らすように浴びせるハイテク破壊兵器。射程は短いが効果範囲は広いため、命中率はかなり高い。また爆発物ではないが、ビームスプレーによる攻撃は固定ダメージとして扱うこと。

攻撃がメカニックに命中した場合、本体、パワープラント、ドライブ、貨物・兵装など、すべての部位に1発ずつ等しいダメージを与えることができる。ただし命中した箇所に対レーザー用の装甲がある場合、対象は装甲チェックをおこなえば、通常どおりにダメージを軽減できる(これは部位ごとにおこなう)。

また人間に攻撃が命中した場合は、各部位に1発づつダメージを与え、さらに半径10m以内に他の人間がいたら、全員に同じように被害を与える。もしバイクなど、乗員がむき出しのメカニックに攻撃が命中した場合は、メカニックと乗員の双方がダメージを受ける。この場合も、乗員は全身各部に被害を受ける。

グリフィス
90mmロケットポッド"ファイアレイン"

口径：90mm　ENC：180/48(1パック)
火力：95(E)　弾数：12
発射方式：S
信頼性：B　価格：$20,000/$600

1~50	51~200	201~500	501~1000
-40	-80	-	-

解説：箱型の発射器に12発のロケット弾が収納してある。12発すべてを1ターンに発射可能だが、ポッドひとつにつき1目標しか狙うことができない。火力は固定ダメージ(周囲へは影響しない)。

ライナックス
有線ATM"レベンスキー"

口径：200mm　ENC：15／10
火力：200(IE)　弾数：1
発射方式：S
信頼性：A　価格：$8,000/$4,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	+80	+80	-

解説：有線誘導型ATM。ミサイルに内蔵されたカメラで操作するため、CSDなど視界を確保できない場合は撃てないし、レーダーポッドの修正も受けることはできない。ただし、チャフ、フレア、ECMによる影響を受けない。

IMI
ガン・ランチャー　GNL III

口径：200mm　ENC：200／各種
火力：各種　弾数：5
発射方式：S
信頼性：B　価格：$40,000／各種

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	0	-30	-60

解説：ロケット弾を発射する200mmの大口径砲。さまざまな弾頭(P172)がある。複数の弾種が準備されている場合、弾種を変更するのに1ターン必要になる。

ライナックス
SAMランチャー"ヒュペリオン"

口径：160mm　ENC：10／6
火力：150(IE)　弾数：1
発射方式：S
信頼性：B　価格：$5,000/$2,600

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	+80	+40	+20

解説：対空赤外線誘導ミサイル。レーダーは使用せず、赤外線で目標を追尾するため、フレア以外では妨害を受けない。

GME
200ポンドメーザー"デス・レイ"

口径：100mm　ENC：40／7
火力：80(L)　弾数：8
発射方式：S
信頼性：B　価格：$150,000/$5,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
+20	0	-	-

解説：マイクロ波照射砲。

メカニックに命中したら、細部命中判定はおこなわず、乗員ひとり(ランダムに決定)にダメージを与えることができる。普通に人間を狙ってもよい。

ブルーベイカー
203mmロケットパック"ホットドッグ"

口径：203mm　ENC：20／15
火力：145(E)　弾数：1
発射方式：S
信頼性：B　価格：$5,000/$2,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	-30	-80	-

解説：対人、対物用のミサイル兵器。複数搭載した場合は、まとめて1つの兵器として扱える(1ターン中に搭載してあるすべてを発射可能となる)。火力は固定ダメージだが、周囲へは影響しない。

ライナックス
有線SAM"ラングカイト"

口径：160mm　ENC：12／7
火力：150(IE)　弾数：1
発射方式：S
信頼性：D　価格：$7,000/$4,500

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	+70	+50	-

解説：有線の防空ミサイル。フレアの影響を受けないで、目標を追尾することができるが、射程は短い。

インドラ
500ポンドメーザー　MW-505"ザッパー"

口径：120mm　ENC：65／7
火力：100(L)　弾数：6
発射方式：S
信頼性：B　価格：$180,000/$5,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
+30	+10	-	-

解説：大型メーザー波照射砲。200ポンドメーザーとルールは同じだが、すべての乗員にダメージを与えることができる。ダメージはすべての部位に適用する。

ライナックス
ATMランチャー"エピメテウス"

口径：200mm　ENC：13／8
火力：200(IE)　弾数：1
発射方式：S
信頼性：B　価格：$5,000/$3,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	+60	+80	+60

解説：対戦車レーダー誘導ミサイル。ひと昔前はミサイルといえばATMのことを指していたが、現在は発展型ADAMが主流となっている。ミサイルのルールはP172を参照。

ライナックス
SAMランチャーII"ヒュペリオンII"

口径：160mm　ENC：10／6
火力：155／75(E)弾数：1
発射方式：S
信頼性：A　価格：$10,000/$7,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	+80	+40	+20

解説：近接信管を備えたSAM。攻撃が外れた場合でも、目標近くで爆発することで目標にダメージを与える。火力は固定ダメージで、中心部は直径5m、最大効果半径は15mある。

グリフィス&ブルーベイカー
ADAM-U　EVIL-47A

口径:200mm　ENC:15/10
火力:200(IE)　弾数:1
発射方式:S
信頼性:B　価格:$25,000/$20,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	+70	+90	+50

解説:発展型ATM。目標になったメカニックはどの面に命中したかに関わりなく、上面の装甲値で装甲チェックをおこなう。全面一律のメカに対しては意味はない。

グリフィス&ブルーベイカー
有線ADAM-S“CHAOS-77S”

口径:200mm　ENC:18/12
火力:200(IE)　弾数:1
発射方式:S
信頼性:A　価格:$40,000/$35,000(1発)

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	+90	+90	-

解説:有線型ADAM。基本的には有線ATMと同じだが、直撃ではなく目標の上面で爆発することを目的とする。目標になったメカは上面で装甲チェックを行うこと。

シャオロン造兵廠
地雷散布ロケット“黒老傑”

口径:300mm　ENC:50/50
火力:85(E)　弾数:1
発射方式:S
信頼性:B　価格:$10,000/$8,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	-	+90	+90

解説:“白老傑”“黒老傑”で使用されている地雷よりも威力のある地雷をを詰め込んだロケット。ただし、散布範囲がせまく40mとなっている。

ハーフムーン
ADAM-O“ストライダー”

口径:300mm　ENC:15/11
火力:200(IE)　弾数:1
発射方式:A4
信頼性:B　価格:$27,000/$24,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	+60	+70	+70

解説:発射後、数個のミサイルに分離する発展型ATM。同じ目標に複数回の命中判定をしてもよいし、発射方向にいる複数の目標を攻撃してもよい。目標は上面で装甲チェックをおこなう。

ハーフムーン
有線ADAM-W“スパイダーウェッブ”

口径:300mm　ENC:20/15
火力:200(IE)　弾数:1
発射方式:A4
信頼性:A　価格:$45,000/$40,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	+90	+90	-

解説:発射後、4個の小ミサイルに分離する有線ADAM。個々にコントロールするため、サイバーリンクで端子が4つ必要となる。このミサイルは、手動でコントロールはできない。

シャルタット
アセンブルガン“ガンクラスター/レベルG”

口径:ー　ENC:150/55
火力:各種　弾数:各種
発射方式:各種
信頼性:B　価格:$40,000/$4,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
各種			

解説:LMG32(P231)、ファイヤーボンバー(P232)、シカゴボマー(P233)、VK-20(P165)がひとまとめになった兵器。給弾システムの関係で専用マガジンを使用する。どの兵器も〈搭載火器〉で操作する。

エルマ&グルップ
ADAM-S“ケルビム”

口径:300mm　ENC:17/12
火力:200(IE)　弾数:1
発射方式:A6
信頼性:B　価格:$30,000/$27,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	+70	+90	+80

解説:“ストライダー”より高性能のADAM。数個のミサイルに分離するところは同じだが、弾数が増えた。同じ目標に複数回の命中判定をしてもよいし、発射方向にいる複数の目標を攻撃してもよい。目標は上面で装甲チェックをおこなう。

また、目標に命中しなかった小ミサイルが地表につくと、対戦車地雷になる(以後“対戦車地雷(P239)”と見なされる)。

“ケルビム”が着弾した付近をメカニックで走った場合、【LUC】のAR1をおこなうこと。これに失敗した場合、対戦車地雷を踏んでしまったことになる。即座にダメージを受けること。ただし、ホバーシステムを使用しているメカニックは、地雷を踏むことはないので、【LUC】のARをおこなう必要はない。

シャオロン造兵廠
地雷散布ロケット“白老傑”

口径:200mm　ENC:30/27
火力:65(E)　弾数:1
発射方式:S
信頼性:B　価格:$7,000/$5,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	-	+90	+90

解説:直径50mの範囲に地雷を散布するロケット。この範囲を抜けるまで、範囲内にいる者(ホバー以外のメカニック)は、脚部(ドライブ)にダメージを受け続ける(1ターンに1回)。

シャオロン造兵廠
地雷散布ロケット“赤老傑”

口径:300mm　ENC:50/45
火力:65(E)　弾数:1
発射方式:S
信頼性:B　価格:$10,000/$7,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	-	+90	+90

解説:“白老傑”より大型の地雷散布ロケット。

使用される小型地雷は“白老傑”と同じものだが、地雷散布の範囲が直径150mと広範囲になっている。

メオ・レスキュー
ゴム・スタンガン“スーパーボール”

口径:80mm　ENC:100/20
火力:45/25(I)　弾数:5
発射方式:S
信頼性:B　価格:$8,000/$100

1~50	51~200	201~500	501~1000
+90	-	-	-

解説:警察などの暴徒鎮圧用装甲車に搭載されている。この火器は爆発物のルールを参照のこと。

メオ・レスキュー
放水砲“TBファイアマン”

口径:20mm　ENC:700/200
火力:45(I)　弾数:10
発射方式:S
信頼性:C　価格:$10,000/$500

1~50	51~200	201~500	501~1000
-30	-50	-	-

解説:水を勢いよく噴出させ、消化/暴徒鎮圧を行うユニット。1秒間に150リットルの水を噴射でき、その水圧で固定ダメージを全身に与える。消火栓を利用すれば弾数は無制限になる。

科学救命研究社
フリーザーガン“セーファーZ”

口径：10mm　ENC：40／7
火力：特殊　弾数：8
発射方式：S
信頼性：A　価格：$3,000/$800

1~50	51~200	201~500	501~1000
-40	-90	-	-

解説：命中したら、その部位は即座に【SUV】が4ランクダウンする。その結果、【SUV】がA以下になると、凍死もしくは回復不可の凍傷となる。メカニックには、基本的に効果はない。

GME
120mm無反動砲“ジブラルタル”

口径：120mm　ENC：25／5
火力：120（BI）　弾数：1
発射方式：S
信頼性：B　価格：$7,000/$1,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
-40	-70	-	-

解説：対車両用の大口径砲。
　複数の弾薬がある場合、1度発射したら次弾装填するのに、ひとりがつきっきりで3ターンかかる（人数が増えても短縮できない）。

GME
155mm無反動砲“ジブラルタルⅡ”

口径：155mm　ENC：35／8
火力：200（BI）　弾数：1
発射方式：S
信頼性：B　価格：$9,000/$1,500

1~50	51~200	201~500	501~1000
-50	-80	-	-

解説：対車両用の超大口径砲。
　複数の弾薬がある場合、1度発射したら次弾装填するのに、ひとりがつきっきりで3ターンかかる（人数が増えても短縮できない）。

バーンスタイン
IMP-4　IM-MkⅡ“シリーズ4”

口径：30mm　ENC：20／16
火力：20（E）　弾数：4
発射方式：S／A4
信頼性：A　価格：$18,000/$16,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
+20	0	-50	-

解説：ミサイルやロケットなどを迎撃するインターセプトミサイル。ルールは右コラムを参照。また、通常の兵器のように撃つこともでき、その場合は距離修正に+50となる。

バーンスタイン
IMP-8　IM-MkⅡ“シリーズ8”

口径：30mm　ENC：45／32
火力：20（E）　弾数：8
発射方式：S／A8
信頼性：A　価格：$35,000/$32,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
+20	0	-50	-

解説：IM-MkⅡの8門タイプ。迎撃に関するルールなどは右コラムを参照。普通に撃つ場合も“シリーズ4”と同じ。重量は増えているが、“シリーズ4”をふたつ買うより安くなっている。

バーンスタイン
IMP-12　IM-MkⅡ“シリーズ12”

口径：30mm　ENC：70／48
火力：20（E）　弾数：12
発射方式：S／A12
信頼性：A　価格：$50,000/$48,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
+20	0	-50	-

解説：IM-MkⅡの12門タイプ。迎撃に関するルールは右コラムを参照。普通に撃つ場合も“シリーズ4”と同じ。搭載量に余裕があるならこちらを買うとよいだろう。

ブルーベイカー
FAEミサイル“ラグナレク”

口径：300mm　ENC：40／35
火力：300（IF）　弾数：1
発射方式：S
信頼性：B　価格：$100,000/$98,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	-	+90	+90

解説：地雷原／地域掃討ミサイル。FAEとは燃料空気爆発兵器のことで、このミサイルには科学強燃ガスが詰まっている。着弾するとガスを周囲に吹き出し、空気ともっとも適当な割合に混じったところで自動的に点火、半径100mを高熱で焼きつくし、爆風でその場にあった物をすべて吹き飛ばす（火力300（IF））。目標地域に打ち出すため、外れることはない。ただしロールはおこなう（アクシデントが起こるかどうかを判定するため）。ガスが充満するまで数ターン必要で、無風なら4ターン。広い範囲で強風が吹いている場合は効果が現れないこともある。また、燃焼時には爆発地域の酸素が急激に消費されるため、オキシジェンタンクや酸素ボンベなどを装備していない生物は無条件で死亡する。これはそういった設備のないメカに乗っていた場合も同様の扱いである。この科学強燃ガスは独特の匂いを持っているため、ガスが噴射し始めると範囲内の人間は匂いで気がつくだろう。

特殊ルール

ミサイルについて

　名称もしくは解説に“ATM”“SAM”“ADAM”と明記されているミサイルは、以下のルールが適用される。
①発射に2ターン必要とする（1ターン目でロックオンし、2ターン目で発射する）。ロールは2ターン目におこなう。
②レーダーポッド以外の、センサーなどによるの修正をプラスできない。また夜間ペナルティーは受けない。
③細部命中判定をする必要はなく、必ず本体に命中する。

有線ミサイルについて

　通常、ドライバー以外の乗員が操作しなければならない。ただしサイバーリンクで操作することは可能なため、ひとり乗りでもサイバーリンクが搭載できるメカニックは、有線ATMを使用することが可能である。また、火器管制AIでは、有線ミサイルをコントロールすることはできない。

インターセプトミサイルについて

　自機を対象とする、ミサイル（もしくはロケット）を使用した攻撃の命中ロールに、〈搭載火器〉で対抗ロールを試みることができる。ただし、レーダーや目視などで、ミサイルが発射されたことを確認できなければならない。対抗ロールに成功すれば、攻撃を無効にすることができる。
　全弾または一部を、1個または数個の目標に振り分けて発射してもよい。

戦車砲用特殊砲弾

　1パックの価格、ENCは通常と同じ。

榴弾
105mm用　火力85／45（E）
120mm用　火力95／55（E）
155mm用　火力115／65（E）
HESH弾
105mm用　火力120（BIE）
120mm用　火力150（BIE）
155mm用　火力180（BIE）
HEAT弾
105mm用　火力120（BIH）
120mm用　火力150（BIH）
155mm用　火力180（BIH）
セラミック弾
105mm用　火力70（BIP）
120mm用　火力90（BIP）
155mm用　火力100（BIP）

榴弾：爆発物扱いで、中心点範囲は10m、周辺領域は15m。
HESH弾：爆発力によって装甲を内側から剥離させダメージを与える。
HEAT弾：燃焼ガスのジェット気流で装甲を溶かして装甲を貫通する。
セラミック弾：セラミック弾頭でつくられた徹甲弾。電磁パルスシールドを無効にできる。

IMI　ガン・ランチャー　GNL Ⅲ

ガン・ランチャー用弾頭
ATロケット弾：高熱のテルミット弾で火力は、200（BH）。
グレネードロケット弾：火力：95／75（E）の固定ダメージの爆発物。中心直径10m、最大効果半径は30m。
催涙ガス弾：直径20m内の者は〈精神防壁〉のSR1／2に成功しないと行動不能になる。

Ⅷ類武器

コンバットシェルやアクトポッドが使用する専用武器がⅧ類である。使用するスキルは〈重火器〉〈搭載火器〉〈投擲〉〈素手戦闘〉〈ナイフコンバット〉〈大型武器〉〈特殊武器〉と多岐に渡る。特に明記されていない場合は手持ち武器で〈重火器〉を使用。

ユニコン
30mmバスターライフル D30"ウィドウメーカー"
口径:30mm ENC:30/6
火力:100(B) 弾数:8
発射方式:B2/A3 持ち方:両手
信頼性:B 価格:$6,000/$600

1~20	21~50	51~100	101~200
0	0	-30	-50

解説:20mmライフルの強化版で、コンバットシェル用火器の主流となっている対装甲ヘビーマシンライフルである。

ブランカ
ジャイアントショットガン ASSG"インパクト100"
口径:40mm ENC:15/8
火力:125/65(B) 弾数:3
発射方式:S 持ち方:片/両
信頼性:B 価格:$3,500/$900

1~20	21~50	51~100	101~200
+50	0	-	-

解説:コンバットシェル用のショットガン。射程は短いが、化け物じみた散弾は人間だけでなく装甲の薄いメカにも効果的である。この銃は爆発物を参照のこと。

S&V
SM119"スーパーアトミックマグナム"
口径:30mm ENC:10/4
火力:80(B) 弾数:2
発射方式:S 持ち方:片手
信頼性:S 価格:$10,000/$500

1~20	21~50	51~100	101~200
0	-20	-80	-

解説:S&Vのリボルバーを、コンバットシェル用に巨大化させたもの。特注品なので価格が高いものの、結構な数が出荷されている。

ラインネーデル
55mmロングライフルⅡ AC-60M"ブレイザーⅡ"
口径:55mm ENC:60/8
火力:80(B) 弾数:10
発射方式:B2 持ち方:両手
信頼性:A 価格:$10,000/$2,000

1~20	21~50	51~100	101~200
-	0	0	-20

解説:戦車砲である55mmオートキャノンをもとに設計されたもので、基本的にメカニックに対して使用する。オートキャノンの弾薬を使用することができる。

ボフォーク
12.7mmバルカンライフル LP/MkⅠ"スタンダード/R"
口径:12.7mm ENC:50/8
火力:50(B) 弾数:20
発射方式:A10 持ち方:片/両
信頼性:C 価格:$7,000/$220

1~20	21~50	51~100	101~200
+50	+30	+10	-20

解説:車載用の12.7mmバルカン砲を、コンバットシェル用火器として再設計したもの。ただし弾薬の共用はできない。

ダリル
20mmコンパクトマシンガン A-10"エクスワイヤ"
口径:20mm ENC:10/4
火力:60(B) 弾数:8
発射方式:A3 持ち方:片手
信頼性:B 価格:$3,000/$300

1~20	21~50	51~100	101~200
0	-10	-40	-

解説:コンバットシェル用にスケールアップしたSMGである。
予備の手持ち武器として考えればかなり使いやすい。

大連砲廠
105mmロングライフル"メインアーム"
口径:105mm ENC:80/15
火力:150(BIP) 弾数:5
発射方式:S
信頼性:B 価格:$15 000/$4,000

1~20	21~50	51~100	101~200
-	0	-10	-50

解説:コンバットシェルの手持ち武器として、最も大きな口径を持つ。105mmキャノンの弾薬を使用することもでき、それに伴って105mmキャノン用の特殊砲弾も使用できる。

東亜銃器
30mmロックガンF-556"トールハンマー"
口径:30mm ENC:40/12
火力:110/90(B) 弾数:6
発射方式:S/B3 持ち方:片/両
信頼性:B 価格:$20 000/$3,000

1~20	21~50	51~100	101~200
-20	0	0	-40

解説:電力充電時間を短縮することで、バースト射撃ができるレールガン。もちろん単発で射撃することもでき、単発は左、バーストは右の火力欄を使用する。

ユニコン
20mmライフル D20"ウィドウブレイカー"
口径:20mm ENC:30/4
火力:60(B) 弾数:8
発射方式:S 持ち方:両手
信頼性:A 価格:$3,000/$400

1~20	21~50	51~100	101~200
0	-10	-30	-50

解説:コンバットシェル用に開発された最初のライフル。現在でもバランスの良さと信頼性の高さから、メイン装備として利用するパイロットは多い。

グインチェスター
バーストATライフル M5"エクスワイヤ"
口径:20mm ENC:25/10
火力:100(BP) 弾数:8
発射方式:S/B2 持ち方:両手
信頼性:B 価格:$2,800/150

1~20	21~50	51~100	101~200
0	0	-50	-

解説:コンバットシェル用に大型化したATライフル。命中率が高く使いやすいわりに安価のため、人気は高い。

東亜銃器
40mmロックガンF-867"デスロッカー"
口径:40mm ENC:50/17
火力:130/110(B) 弾数:4
発射方式:S/B2 持ち方:両手
信頼性:B 価格:$25,000/$4,000

1~20	21~50	51~100	101~200
-10	+10	+10	-30

解説:30mmロックガンを大型化して火力を高めたレールライフル。セレクトでバースト射撃もできる。単発は左、バーストは右の火力欄を使用する。

ワイズ・ジャパン
30mmコマンドウライフル
口径：30mm　ENC：50／25
火力：100（B）　弾数：8
発射方式：B2／A3　持ち方：片手
信頼性：B　価格：$20,000／$1,700

1~20	21~50	51~100	101~200
0	-10	-30	-30

解説：30mmバスターライフルの全身を切り詰め、各所に改修を加えて、いくつかの追加兵装を搭載したマルチパーパスガン。

本来は可変コンバットシェル"ランスロット"専用の武器だが、別売り希望者があまりにも多かったため、当初はワイズ・ジャパンの製品を$15,000以上購入した者にのみ別売りをしていた。現在は誰でも購入できるようになっている。ライフルに加え、シカゴボマー（P233、弾数は1）、ファイアーボンバー（P232、弾数は4）、シークレットミサイル（P174、弾数は2）が使用でき、さらに銃身下にクラッシャーナイフ（P175）が装備されている。すべての武器を同時に使用することはできず、セレクターで切り替える必要がある。弾薬は、専用のパックを使用する（全火器の弾薬がセットになっている）。

なおクラッシャーナイフを銃につけたまま使う場合は、〈大型武器〉を使用する。

ライナックス
ハンドロケットポッド"HRP-73"
口径：10mm　ENC：60／48
火力：40（E）　弾数：24
発射方式：S　持ち方：片手
信頼性：C　価格：$12,000／$9,600

1~20	21~50	51~100	101~200
0	-30	-80	-

解説：小型のペンシルロケットを箱に詰めたような形の手持ちロケットポッド。火力は低いものの、同時に24発のロケットを同一目標に発射することもできる。

カーマイン
レーザーガンポッドL2
口径：5mm　ENC：5／2
火力：40（L）　弾数：16
発射方式：A3
信頼性：B　価格：$13,000／$1,400

1~20	21~50	51~100	101~200
+50	+30	-	-

解説：ボディ設置兵器。レーザー兵器の常として高価だが、効果は絶大である。〈搭載火器〉で使用する。

カーマイン
5.56mmガンポッドG5
口径：5.56mm　ENC：7／2
火力：10（B）　弾数：24
発射方式：A3
信頼性：B　価格：$1,200／$15

1~20	21~50	51~100	101~200
+40	0	-	-

解説：ボディ設置兵器。ガンポッドはすべて涙滴型をしており、内部から簡単に操作できる。〈搭載火器〉で使用する。

ダッヂシグナル
アームグレネード"コブラ"
口径：40mm　ENC：10／8
火力：95（E）　弾数：1
発射方式：S
信頼性：B　価格：$1,500／$1,300

1~20	21~50	51~100	101~200
-20	0	-50	-

解説：ボディ設置兵器。コンバットシェルの下腕部や胴体に装備される中型ロケット。火力は固定ダメージとなる。〈搭載火器〉で使用する。

アストラダイン
レーザーランチャーP-0"コモドドラゴン"
口径：20mm　ENC：20／10
火力：120（L）　弾数：12
発射方式：S/B2/A5　持ち方：両手
信頼性：C　価格：$300,000／$4,000

1~20	21~50	51~100	101~200
+40	+20	0	-30

解説：コンバットシェル用の兵器としては高価すぎるが、その分強力である。セレクターの切り替えで、発射方式を簡単に変えられる。便利だがその分信頼性は少し低下している。

カーマイン
7.62mmガンポッドG7
口径：7.62mm　ENC：10／2
火力：20（B）　弾数：20
発射方式：A3
信頼性：B　価格：$1,200／$15

1~20	21~50	51~100	101~200
+20	+10	-	-

解説：ボディ設置兵器。5.56mmよりも価格が同じで、命中率が下がっているが火力は大きい。〈搭載火器〉で使用する。

マクベス
シークレットミサイル"ハイドボム"
口径：10mm　ENC：3／3
火力：30（E）　弾数：1
発射方式：S
信頼性：C　価格：$500／$450

1~20	21~50	51~100	101~200
0	-80	-	-

解説：ボディ設置兵器。多用途マイクロミサイル。付属の専用アタッチメントを使うことで、シールドの裏や手持ち武器に設置できる。〈搭載火器〉で使用する。

東亜銃器
大型ソリッドシューターCSSC-3
口径：100mm　ENC：20／15
火力：各種　弾数：3
発射方式：S　持ち方：両手
信頼性：B　価格：$2,200／各種

1~20	21~50	51~100	101~200
0	-30	-50	-80

解説：コンバットシェル用に開発された大型のソリッドシューター。さまざまな弾頭（P176）が使用できる。ひとつのマガジンには同種の弾薬しか入れることができない。

IMI
20mmガンポッド〈デファ20〉
口径：20mm　ENC：10／2
火力：70（B）　弾数：8
発射方式：B2
信頼性：B　価格：$2,000／100

1~20	21~50	51~100	101~200
0	-40	-	-

解説：ボディ設置兵器。弾数は少ないが充分な火力を持っているため、サブウェポンとして非常に優秀である。至近距離での戦闘では心強い味方となる。〈搭載火器〉で使用する。

ライナックス
ATMポッド"ステュクス"
口径：200mm　ENC：15／1
火力：200（IE）　弾数：2
発射方式：S
信頼性：B　価格：$15,000／$6,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	+70	+80	+60

解説：ボディ設置兵器。コンバットシェル搭載用ATM。通常のATMと同じルールが適用される。搭載火器並みの射程があるのが特徴。〈搭載火器〉を使用する。

ライナックス
SAMポッド“ヘリオス”
口径:160mm　ENC:20／12
火力:150(IE)　弾数:2
発射方式:S
信頼性:B　価格:$12,000/$5,000

1~50	51~200	201~500	501~1000
-	+80	+40	+20

解説:ボディ設置兵器。コンバットシェル搭載用SAM。通常のSAMと同じルールが適用される。搭載火器並みの射程があるのが特徴。〈搭載火器〉を使用する。

IMI
多弾頭手榴弾“マッパー”
口径:ー　ENC:20
火力:185／105(E)　弾数:1
発射方式:S
信頼性:B　価格:$200

1~20	21~50	51~100	101~200
-	-	0	-

解説:専用投擲兵器。マルチヘッドパイナップル、略して“マッパー”と呼ばれる多弾頭手榴弾。中心範囲は直径5m、周辺領域は半径10mになる。〈投擲〉を使用する。

スタンフォード
インパクトナックル“シェルノッカー”
火力:40(IE)　ENC:6
持ち方:片手　受け:5
信頼性:B　価格:$100
解説:専用格闘兵器。先端に指向性爆薬のついたナックルである。普段はハードパックに収容しておき、格闘戦時に手持ち武器の代わりに装備する。1回限りの使い捨てである。〈素手戦闘〉を使用する。

ソーリンゲン
パイル射出器K-5“ダブルハーケン”
口径:ー　ENC:30／15
火力:110(IP)　弾数:1
発射方式:S
信頼性:C　価格:$2,500/$800

1~20	21~50	51~100	101~200
-50	-	-	-

解説:ボディ設置兵器。長さ1.5mの尖ったステンレス合金棒を打ち出す兵器。発射筒から取り出して格闘武器としても使える(ダブルハーケンを参照)。〈搭載火器〉で使用する。

GME
Xレイ手榴弾“サイレンス”
口径:ー　ENC:4
火力:特殊　弾数:1
発射方式:S
信頼性:B　価格:$5,000

1~20	21~50	51~100	101~200
-	-	0	-

解説:専用投擲兵器。対メカニック用の電子戦用手榴弾。爆発地点から半径10m以内のメカニックのすべてのセンサーとAIが破壊される。人体に影響はない。〈投擲〉を使用する。

ライナックス
クラッシャーナイフ“CF-A1”
火力:40(C)　ENC:8
持ち方:片手　受け:7
信頼性:A　価格:$500
解説:専用格闘兵器。コンバットシェル用手持ち武器の先端に銃剣として取りつけることもできる。普通に使う場合は〈ナイフコンバット〉、銃剣として使う場合は〈大型武器〉で使用する(ナイフのENCが銃器に追加される)。

IMI
重手榴弾“ナップル”
口径:ー　ENC:5
火力:125／95(E)　弾数:1
発射方式:S
信頼性:B　価格:$80

1~20	21~50	51~100	101~200
-	-	0	-

解説:投擲武器。通常ハードポイントには設置せず、ハードパックに収容して持ち運ぶ。〈投擲〉を使用する。

マクベス
ヒートダーツ
口径:ー　ENC:5
火力:30(H)　弾数:1
発射方式:S
信頼性:A　価格:$10,000

1~20	21~50	51~100	101~200
-	0	-	-

解説:専用投擲兵器。電熱線を内蔵した安定翼つき単分子金串。大したダメージは与えられないが、よほどの装甲でない限り防がれることはない。〈投擲〉を使用する。

スタンフォード
電磁ロッド“ブルーサイレン”
火力:50(IS)　ENC:15
持ち方:片手　受け:10
信頼性:B　価格:$500
解説:専用格闘兵器。命中すると同時に高圧電流を発するロッド。
　普段はハードパックに収容しておき、格闘戦時に手持ち武器の代わりに装備する。電源はCS本体から供給されるため、使用回数は無制限。対人に使うとその効果が絶大である。〈大型武器〉を使用。

IMI
AP重手榴弾“アパ”
口径:ー　ENC:5
火力:105／35(EF)　弾数:1
発射方式:S
信頼性:B　価格:$100

1~20	21~50	51~100	101~200
-	-	0	-

解説:専用投擲兵器。爆発したのちに燃え上がる。使い勝手がよいため、“ナップル”よりこちらを好んで使用する者も多い。ハードパックに収容して持ち運ぶ。〈投擲〉を使用する。

パラメシウム企画
電磁ナックル“ショックさんジャンボ”
火力:20(IS)　ENC:5
持ち方:片手　受け:5
信頼性:B　価格:$300
解説:専用格闘兵器。命中すると同時に高圧電流を発する。
　普段はハードパックに収容しておき、格闘戦時に手持ち武器の代わりに装備する。電源はCS本体から供給されるため、使用回数は無制限。対人に使うとその効果が絶大である。〈素手戦闘〉を使用。

東亜銃器
大太刀“マサムネα”
火力:80(C)　ENC:30
持ち方:片／両　受け:20
信頼性:A　価格:$100,000
解説:専用格闘兵器。刀身が3mを越えるコンバットシェル用の大太刀。
ここまで来ると、明らかに趣味のアイテムといえるが、以外と人気が高い。専用の鞘をハードポイントに取りつけることも可能。鞘のENCは30だが、太刀を収めても30のままで変わらない。〈大型武器〉で使用する。

GME
レーザーサーベル
火力：100（CL）　ENC：20
持ち方：片手　受け：0
信頼性：B　価格：$200,000
解説：専用格闘兵器。コンバットシェルで使用するために作られたレーザーブレードである。
　電力はコンバットシェル本体から供給されるため、無限に使用できる。
　非常に効果だが凶悪な格闘武器であるといえる。スキルは〈大型武器〉を使用する。

ソーリンゲン
ダブルハーケン
火力：40（I）　ENC：15
持ち方：両手　受け：6
信頼性：A　価格：$800
解説：専用格闘兵器。《パイル射出器》に装着されている長さ1.5mの尖ったステンレス合金の棒。
　射出せずに発射筒から取り出して格闘武器として使う場合に、このデータを使用する。もちろん、射出した後に刺さった相手から回収してもよい。〈大型武器〉を使用する。

グインチェスター
パイルバンカー"テスタロッサ"
火力：150（IP）　ENC：30
持ち方：特殊　受け：0
信頼性：A　価格：$50,000／$100
解説：専用格闘兵器。グインチェスターの人気商品パイルバンカーをコンバットシェル専用にしたもの。単発の専用カートリッジでパイルを撃ち出す。コンバットシェルのハードポイントに取りつけて使用する。〈大型武器〉で使用する。

東亜銃器
フレイル"モルゲンステルン"
火力：50（I）　ENC：25
持ち方：片手　受け：5
信頼性：A　価格：$1,000
解説：専用格闘兵器。鎖の先端に星球（棘のついた球）が取りつけられた、中世ヨーロッパで使用されたメイスに近い形状を持つ武器。
　ただ振り回すだけの単純な武器だが、その威力は馬鹿にできないものがある。スキルは〈特殊武器〉を使用する。

テュフォン
コイルボム"モンローチェーン"
火力：130（E）　ENC：20
持ち方：片手　受け：－
信頼性：C　価格：$6,000
解説：専用格闘兵器。指向性爆薬の入った箱をいくつかつなぎ、チェーン状にした使い捨ての武器である。基本的には、振り回しながら目標に巻きつき、爆発されて使用する。スキルは〈特殊武器〉を使用する。投げることも可能だが、〈投擲〉にSR1／2のロール修正が加わる。

自作武器
マインスピア
火力：210（E）　ENC：14
持ち方：両手　受け：－
信頼性：D　価格：$200
解説：専用格闘兵器。長いパイプの先に対戦車地雷を2個くくりつけただけのアイデア武器だが効果は絶大。使い方も単純で地雷を相手に殴るだけである。
　価格やENCは、対戦車地雷のぶんしかかからない。スキルは〈特殊武器〉を使用する。

ライナックス
ラムシールド　RS－G1
火力：60（IP）　ENC：40
持ち方：片手　受け：20
信頼性：A　価格：$7,000
解説：専用格闘兵器。腕に持つ巨大なシールドで、防御に使うほか、体当り時などに特殊武器としても使用できる優れものである。
　容量さえあれば、腕のハードポイントに装備することも可能。
　攻撃に使う場合は、シールドの下端にある鋭い衝角で、目標を破壊するという戦法が使える。
　体当たりに使用するときは体当りのルールを適用し（P96参照）、接近して使う場合は〈特殊武器〉でロールすること。
　防御に使用する場合は、格闘回避としておこなう。
　また、火器による攻撃がドライブ以外の箇所に命中した場合、［A100／7］の装甲として扱う。ただしこの効果は、シールドを手に持っているときにしか得られない。
　また、シールドの裏側にハードポイントがあり、ENC20までの武器をマウントしておくことができる。
　このハードポイントは、腕のハードポイントに装備した場合は使用することはできない。

ライナックス
ショルダースパイク　SS－S1
火力：30（IP）　ENC：30
持ち方：－　受け：10
信頼性：A　価格：$4,000
解説：コンバットシェル専用格闘兵器。
　コンバットシェルの両肩ハードポイントにマウントして使用する、巨大なシールド兼体当たり兵器である。
　両肩で1セットになっているため、両肩にハードポイントがない機体には装備することができない。
　数本のスパイクが突起が突き出ており、体当たりの時は実際の効果以上にダイナミックな印象を与える。体当たりの際、ダメージにこの装備の火力を加えることができる。ただし、"ラムシールド"のように通常の攻撃行動としては使用できない。
　防御に使用する場合は、格闘回避として行う。ただし"ラムシールド"と異なり、火器に対する装甲効果を得ることはできない。
　修理することはできないので、もし片方が破損した場合は、両方一緒に交換する必要がある。
　またショルダースパイクの裏側にはハードポイントがあり、［ENC10×2］までの武器をマウントできる。ラムシールドと一緒に装備している場合、防御にはどちらかしか使えない。

特殊ルール
東亜銃器
大型ソリッドシューターCSSC－3
ソリッドシューター用弾頭

AT弾：高熱のテルミット弾で、火力は120（BH）。主に対物用。

グレネード弾：火力：105／65（E）の固定ダメージの爆発物。中心部直径5m、最大効果半径は15m。

催涙ガス弾：半径20mの範囲内にいる者は〈精神防壁〉のSR1／2に成功しないと行動不能。

スモーク弾：CSDと同じ効果を持つ。味方に向けて発射することもできる。

CORE STRIKE

メタルヘッド・マキシマムベーシックルールブック

コアストライク



「永遠に続く電子の螺旋の中で私は踊り続けるの。スイッチを押し、コードを解除し、データを奪う……最高のエクスタシーね☆」

ステイムアーティスト 新星 "MAIHIME" 談

〈ヤサカ新薬開発部データベースに残された落書き〉

イントゥ・ザ・サイバースペース

「メタルヘッド・マキシマム」の世界において、コンピュータネットワークはなくてはならない存在である。このセクションでは、ネットワークの役割と構造、種別などについて総合的に解説する。

電子情報網の世界

20世紀末頃から急速に発達してきたコンピュータネットワークの世界。この頃から、情報産業は人々の生活において重要な役割を担っている。

カタストロフから立ち直ろうとしている現代においても、ネットワークはなくてはならないものである。しかもそのテクノロジーは、2世紀前からは考えられないほど成長した。

■ネットワークとは？

現在、人間の生活空間のすみずみが、コンピュータネットワークにより管理・運営されている。メガ＝シティであってもタウンであってもそれは変わらない。

これは、人間がコンピュータに支配されているということではなく、個人が社会とコミュニケーションをとる際の（より便利な）仲立ちとして、また、あらゆるハードウェアのコントロールをアシストする（その結果、人間の労力は軽減されることになる）ために存在しているということだ。

ただし、人類とその社会がネットワークに依存しているのは確かであり、ネットワークの混乱は、すなわち人々の生活の混乱に直結しているといえるだろう。

●ネットワークの役割

一番大きく人類に貢献しているネットワークの役割は、通信と情報の管理である。情報が生きていくうえで重要なファクターであるのは、誰でも認めるところだ。

最終的に、情報を受け取り活用するのは人間ということになるが、ネットワーク上では、受け取った情報を処理したり、運用することもおこなわれる。

これが人間の労力を軽減し、または人間では処理しきれない情報の活用を可能にしている。生産、輸送、交通、保安システムのほか、新たなものを生み出す研究にしても、ネットワーク中に存在するAIを使えば造作もないことだ。軽減された労力は、情報を活用したより生産性の高い仕事に割り振られ、結果として社会全体の技術・経済が成長することになるわけだ。

この他、ネットワークは数々の娯楽をも提供してくれるだろう。

あらゆる分野に無数のネットワークが存在しており、たがいに情報を絶え間なく交換し、それらを有効に運用しているのが2160年代の世界におけるネットワークなのである。

●ネットワークの全体像

ネットワークは文字どおり無限に織りなされた“網”の重合体だから、全体像を明確にあらわすことはできない。乱暴にいえば、無線やケーブルで接続された端末すべてがネットワーク（の一部）となる。

構造をもう少し詳しく述べると、ネットワークの中核である“メジャーネット”、それと一番アクティブで規模も大きな領域である“ローカルネット”から成っている。

メジャーネットは世界規模の管理・通信用のネットワークの中で最高位にある。ローカルネットは地域に根づいたかたちで存在し、実用性が一番高い部分である。

ただし、一般利用者は基本的にローカルネットの領域だけを利用しているはずなので、この全体の構造は知っていてもあまり意味はない。ネットワークに関する資格試験の問題に、基本概念として出てくる程度である。

ネットワークがメジャーネットとローカルネットによって構成されていることは確かなのだが、無作為に発展してきたネットワーク(巨大なひとつの疑似惑星といえる)すべての細かい地理的構造は、誰にもわかりはしない。世界中のネットワーク端末は毎日のように増え続けているので(そして、故障した旧式の端末はネットワークから外されるので)、知りようがないし、一般的に利用している限り、そこまで知る必要はない。

実際にネットワークにアクセスする場合、これらのことを意識している者は少ないし、知らなくても何の不都合もない。現在のインターネットでもその構造を知らなくても使えるのと同じである。

ネットワーク全体の管理は人間にはほぼ不可能で、これからもできないだろう。それこそ、このような管理はAIに任せ、人間は他の作業に従事すべきであるといえる。

◆メジャーネット

メジャーネットはネットワークの中でも一番広義で機能的な領域であり、公共性は高くても馴染みの薄い領域といえる。

メジャーネットの主機能はふたつある。ひとつは全世界規模の通信とネットワーク機構全体の管理をおこない、そのデータエリア内に集まってくる情報のうち、とくにグローバルかつ価値のある情報を保管することだ。

もうひとつは、各メガ=シティの都市機能をコントロールすることだ(メガ=シティはあまりにも高機能化されているため、ネットなしでは運営できなくなっている)。具体的には、エネルギー施設の管理と統制、各種交通輸送機関の運用と管制などが挙げられる。

メジャーネットは、利用者がごく限られており、保管してあるデータの量も多くないため、実際の規模はさほどに大きくはない。

メジャーネットの管理・運営をおこなっているのは、国際情報通信機構(IIO)という非営利団体で、各メガ=シティに支局がある。

◆ローカルネット

スーパーAIが司る都市機能を除けば、各種企業のOA機器類、通常の通話回線、銀行、その他一般に使用されているオンラインと名のつくものは、すべてローカルネットに属しており、それぞれ運用がおこなわれている。

タウンにもネットワークはある程度行き届いており、ローカルネットが利用されている。

ローカルネットの主な機能と役割を一言であらわすなら、利用者がコンピュータおよびネットワークからのデータを、実際に活用するための場を提供することである。

ここでいうデータとは、マスコミ情報、歴史などを含む不変的な時事記録、統計——わかりやすくいえば、ニュース、株式市場のデータ、天気予報、列車の時刻表、ゴシップ、図書館や本屋に並んでいる普通の本や、漫画、音楽、バラエティ番組、といった娯楽を指す。

ローカルネットは、あらゆる情報がプールされている領域であり、企業はもちろん市民も利用できるため、ハッキング——つまりコンピューター犯罪の70%は、ここで発生する。

ローカルネットを運営しているのは営利団体で、その多くは各メガ=シティにある巨大企業の一部門である。また、大きなタウンには、ローカルネット局が開設されている。

この他、個人もローカルネットを間借りして、情報公開や交流のために積極的に利用できる。一般に"インディーズネット"と呼ばれるデータエリアだ。旧世紀にて、個人サイトあるいはホームページと呼ばれていたものが、このようなかたちで発展したのである。

ローカルネットに間借りしているのだから、その大きさ(データの絶対的な量)の限度は決まっているが、その規模に関してはさまざまである。個人または特定の団体によって開設されており、利用者が両手の指で数えるほどしかいないところから、何千、何万人もの利用者がいる人気ネットもある。インディーズ局の数は、無数といい切ってしまった方がすっきりするほど、多く存在する。

インディーズネットは貴重な情報源だ。情報を量としてもっとも多く蓄積しているのはローカルネットだが、インディーズネットは、より濃密な情報やさまざまな裏情報を押さえている。

また、インディーズネット局の中には実に多くの種類の娯楽場がある。ここに集まる者には(悪い遊びをしたい年頃の)子供たちも多くいる。

ネットワークへのアクセス

巨大化、複雑化、そして多様化したネットワークは、それを利用する者にも大きな負担をかける。本来、人の労力を軽減するために生み出されたものが、それを利用するために余計な労力を必要としてしまうのである。もっとも、そのような問題に突き当たり、そして解決することで、テクノロジーは進化してきたわけなのだが。

人類は、ネットワークをより有効に活用すべく、画期的なアクセス手段を発明した。それが、“アクセスファイバー”である。

ネットワークを利用するためには、自宅や仕事場、あるいは街角の端末機を利用することになるだろう。この「ネットワークを利用する」行為は、“アクセス”と呼ばれる。

端末は、各人の体内に埋め込まれたアクセスファイバーによって、非常に簡単に操作できる。キーボード入力によるアクセスも可能ではあるが、今では少しずつその姿を失いつつある。

■アクセスファイバー

アクセスファイバーとは、脳から左手の中指にかけて埋め込まれた、バイオ・ファイバーのことだ。このファイバーの所有者は、端末に指を差し込んで(あるいはプレートに指を置いて)、考えるだけで欲しい情報サービスを簡単かつ素早く受けることができる。

アクセスファイバーは情報を手軽に入手するための機材であると同時に、市民証でもある。アクセスファイバーでしか——つまり、キーボード入力では受けられない情報サービスも少なくない。もっとも、何らかの(身体的な)事情でアクセスファイバーを埋め込むことのできない人々もいる。そのような場合は、パスワードのようなかたちで市民証を発行してもらい、それをキーボード上から打ち込んだり、市民証の記されたカードを使用することで、サービスが受けられるようになっている。

アクセスファイバーの入手方法は簡単である。シティに住んでいるなら、ローカルネットと契約さえすれば無償で入手できる。埋め込むための手術費もかからない。タウンでも、基本的に条件は同じである。

また、タウンによっては、市民IDを偽造したアクセスファイバーを入手できる(という噂がある)。ただし、こちらは非常に高額な金を取られることになるだろう。

●アクセスファイバーのシステム

アクセスファイバーを機能させるのに必要な脳の部分として挙げられるのは、脳髄前頭葉の前頭前野だ。前頭前野は思考・創造的活動をおこなう部分で、アクセスファイバーはここからの信号をダイレクトにネットワークに送ることができる。

脳の前頭前野に埋め込まれた“ニューロ・アクセス・チップ”と、そこから左手中指部まで延びる“バイオ・ファイバー・ケーブル”、中指先端の“送受信端子”の3つが、アクセスファイバーのシステム構造である。

アクセスファイバーを肉体に埋め込む作業はごく短時間ですみ、手術も専用の機械を使っておこなわれるので、まったく安全である。

機能に関してはごく限られており、また改造は堅く禁じられている(改造する余地もないほど単純で、かつ洗練されているが)。

アクセスファイバーの埋め込みは決して強制ではないが、特にシティでは、埋め込んでいない者は相当の変わり者と思われる。年齢の制限もないが、普通は4～6歳くらいで埋め込むことになる。多くのメガ＝シティでは、適齢を迎えた子供の親に、アクセスファイバー埋め込みの通知が届く。学校などで、一括で埋め込みをおこなっているシティもある。

◆アクセスファイバーの細部構造

アクセスファイバーが、ニューロ・アクセス・チップ、バイオ・ファイバー・ケーブル、送受信端子の3つからなることは前述のとおりである。これら3つのパーツは、以下のような構造をしている。

①ニューロ・アクセス・チップ

ニューロ・アクセス・チップは、直径0.5㎜ほどの筒状マイクロチップで、思考を電気信号に変換し、バイオ・ファイバー・ケーブルを通して送受信端子に送る働きをする。このチップはバイオテクノロジーの産物で、脳や心臓などの器官のように“生きて”いる。正確には、生物の細胞ときわめて似た材質でできており、血液またはそれに類似した培養液中でしか

機能しない。もし本人が死亡した場合、記憶されたデータを残して壊死してしまう。もちろん、人体にはまったく無害であり、埋め込んだ際の拒否反応も極めてゼロに近い(ごくごくまれに、組織がチップに対して拒否反応を示す者もいる)。

このチップには、送信機能の他に、少ないながらも外部記憶装置としての機能がある。ここには年齢、性別、職業や現在までの経歴のほか、口座内資産、そしてネットワークとアクセスするための身分証明であるIDナンバーなどが記録されている。ただし、これらはオンライン社会における“個人持ちの控え”のようなものであり、たとえば本人が不幸な目にあったときなどに、素早い身元確認を可能にするためのものである。

②バイオ・ファイバー・ケーブル

直径が数ミクロンのバイオ・ファイバー・ケーブルも、生物の神経組織ときわめて似た材質でつくられている。これは手術がおこなわれた直後から、肉体および神経と同化を開始し、およそ半年で完全に一体化してしまう(もちろん、埋め込んだ直後からアクセスファイバーは使用可能である)。このため、成長して身体が大きくなったとしても、ケーブルをいちいち埋め込み直したりする必要がまったくなく、ニューロ・アクセス・チップとは違って拒否反応もゼロである。

③送受信端子

送受信端子は、左手中指先端部に設置される。柔軟で、腐食せず、電気信号を通しやすい材質でできていて、皮膚の下に埋め込まれるので、運動には一切差しさわりはなく、外身からもその存在はわからない。

送受信端子はニューロ・アクセス・チップから受け取った信号をネットワークに送ったり、逆にネットワークからの情報の一部を受信し、チップに送信する。ネットワークから受信する情報とは、ニューロ・アクセス・チップに記録されるもののみをさす。ほかの情報は、端末のディスプレイやプリンタに出力される。したがって、アクセスファイバーで得た情報の入力には、人間の五感を(主に視覚、聴覚)を使っておこなうことになる。

チップに送られる情報

ニューロ・アクセス・チップに送られる情報とは、職業や口座内資産などの元々ニューロ・アクセス・チップに書き込まれている情報のみである。何かの理由(転職した、買い物をした)で、データを書き換える必要があるときに情報が送られてくるのである。

ジャック＝イン

人間の意識を電気信号に変換し、ネットワークに“潜る”技術も存在する。

それを一般化したものが“ジャック＝イン・システム”で、精神がネットに入ったときには、疑似空間が認識可能になる。これは“サイバースペース”と呼ばれ、現実世界とはまったく違った法則に支配される夢の別次元である。

ジャック＝イン・システムはすぐに世界中に普及した。人類はコンピュータネットワークから、いままで以上の限りない英知と未来を享受できるようになったのである。

■ジャック＝イン・システムとは？

ジャック＝イン・システムのもとになった理論や構想は、2060〜70年代から医学、軍事、物理、エレクトロニクスの各分野から多く提出されており、70年を過ぎると、ほぼ同時に世界中でこのシステムが発明、実用化されはじめた。

現在あるジャック＝イン・システムは、それらが、各企業の間でひとつの規格にまとめられたものである。ある意味で、アクセスファイバーが進化したデバイスであるといってもいいだろう。

ジャック＝イン・システムは当初、ネットワーク・オペレーターがネット内の情報を整理するために使われた。

その結果、ジャック＝イン・システムは便利だということが判明した。さらに、その他の技術——テレオペレーション(遠隔機械操作)やサイバーリンクなどにも応用できることがわかり、一般に広まった。

しかしそれは、ハッカーたちに、ジャック＝イン・システムがハッキングに恐ろしく有効であることを悟らせることでもあった。当然のごとく、ハッカーたちはジャック＝イン・システムで各地のデータバンクなどを、次々と荒らし回ったのである。

そのため、取締り当局も、今までの方法ではコンピュータ犯罪者を取り締まることはまったくできなくなった。コンピュータ犯罪に対応する部署は古くからあったが、ここにきてやっと専門の捜査官、最新の装備を揃えた“AHP(アンチハッカーポリス)”が創設される

ダイブ
多くのネットライナーやハッカーたちは、ダイブする時はアイマスクやミラーシェードをかける。これは眼を守るためである。ジャック–イン中は瞳孔が開いたままになるため、強い光を浴びたりすると危険だからだ。

ジャック=インのタイミング
ターミネルにケーブルを差し込んだだけではジャック–インすることはない。したがって、リンクデバイスなどとターミナルを接続したままでも普通に行動することは可能である。バイオチップにつけられている思考トリガーによって、ジャック=インするのが普通である。

ことになった。彼ら捜査官もハッカーたちと同じく、いやそれ以上にサイバースペースを駆け回ることができる。こうしてまた、犯罪者と取り締まる側の新しい構図ができあがったのである。

ちなみに、ジャック＝イン・システムを使ってサイバースペースに入ることを“ジャック＝イン”といい、その行為やサイバースペース内で行動することを“ダイブ”と呼ぶ。

ダイブした人間は、すべての感覚を失い、瞳孔も開いたままになる。感覚のすべてはサイバースペースに振り向けられるのだ。肉体は仮死状態なので、あまり長時間のダイブは死を招く。この状態の肉体は何をされても痛みなどはまったく感じない。サイバースペースから現実世界に戻ってくる行為は“ジャック＝アウト”と呼ぶ。

●コンポーネントとシステムの原理

ジャック＝イン・システムは、脳内延髄部に取りつけられたリング状の特殊センサーと松果体に植えられたバイオチップによって機能する。

この2ヶ所から送られる電気信号は、バイオ・ファイバー・ケーブルを介して、首筋または側頭部や前頭部にあけられたジャック＝イン・コード挿入口に伝えられる。

ジャック＝イン専用のケーブルはこの挿入口に差込まれ、もう片方はジャック＝イン・インターフェイス（端末に設けられている）につながって、信号を伝達する。インターフェイス内では送られた信号を、ネットワーク用の信号に変換して端末に伝える。

こうして、ネットワークと脳は完全に連結されるのだ。インターフェイスは、ネットワークから送られてくる信号を脳が認識できるように変換するという仕事もおこなう。

このシステムにより、ネットワークは空間として認識され、手足を使うより能率的にネット内を動き回れるようになるわけだ。

システムに使われているおのおののパーツは、別に新技術を使っているというわけではない。技術の進歩にしたがい、材質の刷新はおこなわれているが、作業効率そのものはさほどに変化はない。現在では、アクセスファイバーに使われているのと同じ生体部品が主流である。

●サイバースペース内での行動

ジャック＝イン・システムを使用してサイバースペースに精神を没入させ、そして自由に行動するためにはある程度の訓練が必要である。そのため、訓練の熟練度によって、作業効率などにかなり個人差が出てくる（といってもアクセスファイバーによる作業とは比べものにならないが）。

また、サイバースペース内で精神体がダメージを受けると、肉体にそれが反映されることがある。正確には精神体がスペースに入り込んでいるわけでなく、ネットワークと脳が情報伝達をしているだけなのに、なぜこんなことが起こるのだろうか。どうも、これはサイバースペースから返ってくる電子情報に仕掛けがあるらしい。つまり、ダメージを受けるような有害な電子情報がフィードバックされ、延髄を通してその反応がダイレクトに肉体に現れるということだ。

催眠術にかけられた人が術中に火箸といつわった鉛筆を押しつけられて、火傷をするのに似ている。ただ、この場合はもっと深刻で、下手をすると本当に死んでしまうことさえある。

ひどいときには、脳が強烈な信号を受けて活動を停止し、意識の断片、または全部がサイバースペース内に取り残されるという現象も見られる。この症状は“ホワイトアウト”と呼ばれる。

■サイバースペースの実際

ネットワークおよびサイバースペースは単なるシステムとデータの塊（究極的には0と1の羅列）であり、ジャック＝インによって意識体がそこに侵入したとしても、その概念は変わりないはずだ。

しかし、この空間は（人間の手でつくられたにもかかわらず）どこに何があるかわからない、巨大なワンダーランドとなっている。

●娯楽としてのサイバースペース

ネットワークには、情報検索の他にもともと娯楽の要素もあった。サイバースペースが疑似空間として視覚的に利用できることを知った人々は、その空間に独自のサイバーイメージを付与し、ユーザーに新たな娯楽の場を提供するのに成功した。

●ネットワークの統合

構造的にネットワークはただひとつの固まりだが、2150年代におけるサイバースペースは、いくつかの世界に分かれていた。

アクセスファイバーなどでネットに接している間はわからないが、ローカルネットグループごとのプログラム言語の違いが、ダイブ中の意識体に影響を与えるのである。

ローカルネット各社はこの“違和感”を逆に利用した。より多くのユーザーを獲得し、楽しませるため、サイバースペースにファンタジーやホラー、SFなどのイメージを与えたのである。たとえば、ハッカーを撃退するセキュリティシステムまでモンスターの姿をしているという凝りようだ。

しかし、サイバースペースの国境は、遊びでなく仕事でダイブしているユーザーにとって障害でしかなかった。各種ソフトウェアもプログラム言語ごとに違う物を用意せねばならず、面倒である。

こうして60年代に至るまでに、プログラム言語は統一の方向に向かった。正確には一大事件が起こったのである。後に“ワンナイト・レヴォリューション”と呼ばれることになるネットワーク・テロがそれである。

2158年、現状に不満を持っていた世界各地の凄腕ネットライナーが団結し、ネットワークにテロを仕掛けた。独自に開発したネット統一ウィルスを流し込んだのだ。各シティの都市機能AIもこれに協力したらしく、サイバースペースの世直しは一夜にして成功した。一説によれば、ネットライナーたちはAIをまず最初に手なずけたという。

しかしテロといっても、世界が恐怖に陥ったわけではない(暴力行為もおこなわれていないし、血も流れていない)。サイバースペースの国境が取り払われ、すべてのソフトがどこでも使えるようになったのである。この事件がテロと公式発表されているのは、違法行為であったがためである。

この事件以後、従来のようなサイバースペースのイメージは消滅した。必要があるときだけ設定し、特定のサイバーイメージをあらわすことができるようになったのである。

もう、ハッキングの時などにモンスターとバトルすることはない。たとえばダイブしてプロテクションを破るという行為が実行されても、どのように破ったかは個人の意識の中でイメージするだけの話である。

また、ネットワークやプログラム言語のバグ(プログラムのミス)が発見されると、世界のどこかのネットライナーやハッカーがその修正プログラムを作り上げ、それをネットワークにアップするという方式が定着しているため、企業がネットワークを支配するということが不可能となったのも大きな特徴といえる。

■ハッキング――サイバースペースの冒険

サイバースペースでの非合法活動は、(当然のことながら)すべて冒険となりえる。ジャック=イン・システム、イコール非合法活動と思いこんでいる者も少なくないが、当然、合法的な活動のためにジャック=インする者もいる。

肉体はサイバースペースには入れないが、疑似空間内で彼の意識体がダメージを受ければ、それは彼自身にとって現実だ。意識体が消滅すれば、現実に死ぬということなのである。

もちろん本来サイバースペースはただのデータベースであり、通信回線にしか過ぎない。きわめて偶発的な事故にでも巻き込まれないかぎり、危険はないはずだが、いくつかの要因がサイバースペースを冒険のステージに変貌させている。

①巨大で複雑である

サイバースペースは、個人の認識能力を超えるほど巨大化している。

目的地を見失った者は、なかなかそこから脱出できず、困惑し、やがて疲労することだろう。

ジャック=イン・システムは、ネットワークの利用効率を飛躍的にするものだが、その代償として、人体にはかなりの無理をかける。意識体があまりに長時間ダイブするのは危険であり、時には疲労して死亡することもある。もちろん、ダイブ中に(物理的な)栄養補給を自発的におこなうことはできない。

この巨大で複雑という要素は、サイバースペースが“電子の秘境”であることをあらわしているだろう。

②セキュリティ・システムの存在

ハッキングは増加の一途をたどり、警察当局やネットワークの主宰者も犯罪防止策を強化し続けている。

最近では、殺人(正確には不法侵入した

ハッキング
コードワーク、データブロー、コアストライクのルールについてはP190を参照のこと。

意識体の消滅)を目的とした過激なものまでが登場しているらしい。

多くの種類と効果を持つセキュリティが投入されているこの空間は、それに立ち向かう者に対し、正真正銘の危険な冒険地帯であることを、逆にアピールしているのだ。

●なぜハッキングがおこなわれるのか?

ハッキングがおこなわれる理由は、人によってさまざまである。コンピューターマニアが自己顕示的な趣味としておこう場合もあるし、秘匿データを欲している者に売って大きな利益を得ることを目的とする場合もある。どちらかといえば、後者のほうが割合は大きい。

また、ハッキングがほかの目的に至るための、一手段として用いられる場合もある。公開されていない情報を入手したいときに、その技術を有する者が所定の場所から強引に情報を強奪してくるわけだ。ほかにネットワークからコントロールされている機械などを、必要に応じて(勝手に)使いたいときなどもこの手段は有効である。

●セキュリティの種類

ネットワーク運営者側が設置したセキュリティには、いくつかの種類がある。以下は、その中で一般的に知られているものだ。

◆プロテクション

通過しようとする者を阻む電子の壁、もしくは電子の罠。もっともよく知られた対ハッキングシステムである。以前はプロテクションモンスター、ロジックウォール、トラップなどに細分化されていたが、これらすべてをプロテクションと呼ぶようになった。

◆AI

ネットワーク中に存在する処理業務用の管理AIは、侵入者の狼藉に備え、固有のプロテクション能力を有していることがある。

AIはその能力によって、スーパークラス、Aクラス、Bクラス、Cクラスの4つのランクに分けられている。

また、エスコートAIは、AHPやアーミー特殊部隊で運用される特務AIでサイバースペースで活動する人間をサポートする、いわば"サイバースペース戦闘機械"だ。

◆ネットライナー

時として、セキュリティ要員のためにネットライナーが雇われることがある。また、AHPなどにはダイブの高度な訓練を受けている者もいる。

彼らはネットワークを常時監視し、不法侵入者のアクセスに対抗したり、あるいは攻撃をおこなったりする。

●ハッキング・テクニック

アクセスファイバーなどのアクセスデバイスによるハッキングは、セキュリティシステムの進歩で今や完全に不可能となった。アクセスデバイスでのサポートは可能だが、誰かがダイブしなければハッキングは成功しない。

ハッカーたちは目的に見合ったハッキング・テクニックを編み出している。

◆コードワーク

プロテクションを破るためのテクニックである。ハッカーとして第一に要求される技能であり、使う機会は多いだろう。

多くのハッカーは、コードワークの成功率を上げるために、専用のサポートソフトを使用している。

◆データブロー

ネット内のデータは、プロテクションという邪魔者さえいなければ、苦もなく閲覧したり消去したりコピーを持ち帰ることができる。

しかし、ネットワークの情報(データ)は膨大である。その中から自分の望むデータを見つけだし、それを自由に扱うためのテクニック、それがデータブローである。

◆コアストライク

遠隔操作されている機械や、自動ドア、兵器に搭載されたコンピュータなどを止めたり、自在に操作するためのテクニックである。

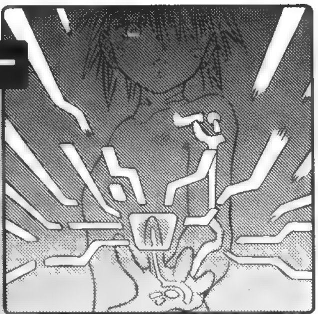
この能力をフルに使えば、敵の兵器を乗っ取ることもできるし、条件次第では人間やサイボーグを操ることさえ可能である(極めて短時間だが)。このテクニックの行使には、基本的に専用のソフトウェアが必要となる。

さまざまなインターフェイス

インターフェイスは、いわば人とコンピュータ・ネットワークとの橋渡し役である(通訳といってもいいだろう)。
コンピュータ・ネットワークが生活に欠かせない時代となるにともなって、インターフェイスも人々に密着している。

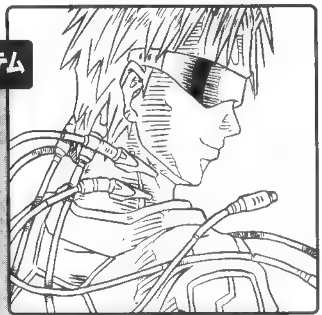
アクセスファイバー

サイバーパーツの一種で市民IDも兼ねているインターフェイス。ターミナルの専用プレートに指を置くことで、考えるだけで操作ができる。



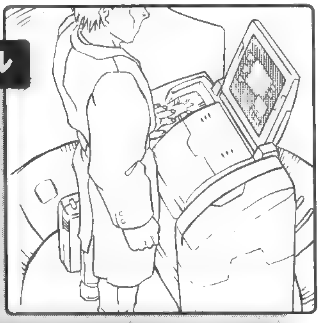
ジャック=イン・システム

意識そのものをネットワーク内に送り込むことで、手足のようにターミナルを操作できるようにしたインターフェイス。サイバーパーツの1種である。



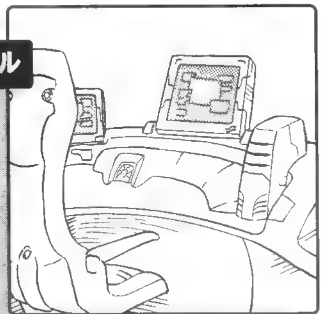
パブリックターミナル

シティの街角でよく見ることのできる公衆ターミナル。通常はアクセスファイバーを使って操作する。旧式ではあるがタウンにも存在する。



オフィスターミナル

シティのオフィスなどに置かれている、大型のターミナルである。パブリックターミナルやホームターミナルより性能がよく、プロ向け。



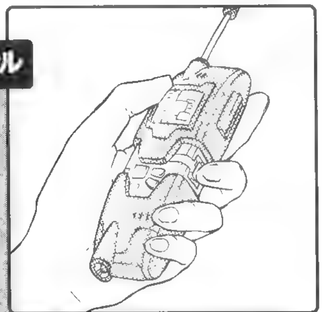
ホームターミナル

どこにでもある家庭用ターミナル。にプロユースではないので性能に限界はあるが、ニュースの閲覧や娯楽に利用するぶんには、これで充分。



セルラーターミナル

手のひらサイズにまでコンパクト化した、携帯用ターミナル。情報収集や銀行取引程度しかできないが、いつでもそれがおこなえるのが魅力。



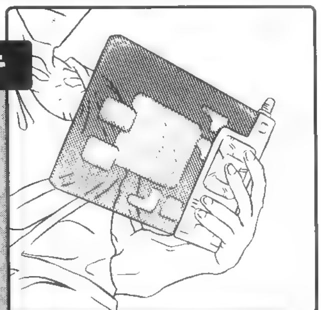
パーソナルデッキ

無線通信機を備えた、携帯用のターミナル。プロ(ハンター)向けで、オフィスターミナルほどではないが、高い性能を持っているのが特徴。



マイクロデッキ

パーソナルデッキをさらに小型化したターミナル。性能はパーソナルデッキにやや劣るが、ジャック=インによる操作にも充分耐えうる。



ネットワークアクセス

このセクションでは、ネットワークへの接続方法や、それに使用する道具であるターミナルなど、ネットワークとのコミュニケーションに必要となる基本的な知識を解説する。これらはネットライナー必須の知識である。

ネットワーク・コミュニケーション

ネットワークに接続するための機械であるターミナルを経由した、アクセスファイバーやキーボードからの入力でおこなわれるコンピュータ・ネットワークとのコミュニケーション全般を"アクセス"という。ネットワークから情報を得たり、逆に情報を流したり、またはハッキングなどをはじめとするネットワークへの介入行為も、これに含まれることになる。

■アクセスデバイス

"アクセスデバイス"とは、アクセスファイバー、キーボード、マウス、タッチパネルなどのアクセスに使用する器具のことである。

アクセスデバイスは、基本的にターミナルに接続することによって使用可能となる。アクセスファイバーの場合、人体に直接埋め込まれているため、器具をターミナルに直接的に接続するわけではないが、アクセスに使用する道具という意味では同じと考えられる。

●アクセスデバイスによるアクセス

アクセスファイバー以外のアクセスデバイスによる最大の利点は、アクセスをおこなっている者の素性がばれにくいという点にある。アクセスファイバーと異なり、アクセスデバイスを使用している場合は、パーソナルデータをハッキングされることはない(もちろん、ターミナル(端末)の中にそれらのデータがある場合は別だ)。

また、脳とターミナルと直結したり、意識体をネットワークに潜り込ませたりしないために、アクセス者がダメージを直接受けることもない。

しかし、スピードの面では他のアクセス方法に劣ることと、アクセスデバイスの使用法をマスターしなければならないため、最近ではほとんど使われることがない。それでも先述のような利点があるため、一部のハッカーに愛用され続けている。

●アクセスファイバーによるアクセス

"アクセスファイバー"とは脳から左手中指まで埋め込まれたバイオ・ファイバーのことである。このファイバーの所有者は、ターミナルに左手指を差し込み、欲しい情報を考えるだけでターミナルにその情報を呼び出すことができる。つまり、キーボードから入力する代わりに、アクセスファイバーを通じて思考で入力するものだと考えればわかりやすいだろう。ただし、情報がそのまま使用者の記憶となるわけではない。アクセスファイバーを使用しても情報はモニターに映し出されるのだ。

簡単な手術をおこなえば、考えるだけで欲しい情報サービスを簡単かつ素早く受けることができるこのシステムは、旧世紀の身分証明、電話、各種マスメディア、銀行、図書館などの役割を一手に担うもので、社会の情報化に関しては究極の域に達しているといえる。

しかし、パーソナルデータが漏洩する可能性があることや、ネットワークでできることが限られているため、ネットライナーのようにネットワークを生業としている者は簡単な情報収集以外に使用することはない。

また、パーソナルデータを隠すためのアクセスファイバー情報の書き換えや偽造をおこなうヤミの技術屋も存在するが、法外な費用が必要である。

■ジャック＝イン・システム

人間の意識を電気信号に変換し、ネットワーク内に送り込むことを可能としたのが“ジャック＝イン・システム”である。このシステムを利用したネットワークのアクセスは、ネットワークを利用する他の手段とはまったく異なるため、アクセスと区別され、ジャック＝インと呼ばれる。

●ジャック＝イン

ジャック＝インをおこなうためには、頭部や首筋にインストールされたジャック＝イン・コード挿入口とターミナルのジャック＝イン・インターフェイスをバイオファイバー・ケーブルでつなぐ必要がある。ただし、通常のターミナルにはジャック＝イン・インターフェイスは搭載されていないので、これを別途購入しなければならない。

自分の手足のように情報をやり取りすることができるジャック＝イン・システムであるが、ネットワーク内に送り込んだ意識体が何らかのダメージ受けると、それが肉体にまで伝わり、その結果さまざまな症状を引き起こすことがあるという欠点も持っている。

しかし、アクセスファイバーでは不可能な細かい作業が可能なことと、ターミナルの性能を上げることでネットワーク内での能力を強化することが可能なため、多くのネットライナーたちに愛用されている。

ターミナル

“ターミナル”はネットワークに接続するための機材であり、“ターム”と略されて呼ばれることもある。基本的には有線でネットワークにつながっており、自由に動かすことはできないが、携帯性を持たせたターミナルも存在する。

ターミナルには、街角の公衆用、オフィス用、家庭用、小型化され携帯可能なパーソナルデッキ／マイクロデッキなどさまざまな種類がある。基本的な機能はみな同じだが、多機能を備えたものもあり、用途にあわせて他の機器を接続することも可能である。

メガ＝シティで暮らす人々にとって、ターミナルはなくてはならないものであり、中級以上の市民なら、たいてい個人用ターミナルを1機以上所持している。

ターミナルは情報メディアであると同時に、身分照合、クレジットの支配などにも使用される。

■ターミナルの種類

ターミナルは大きく“パブリックターミナル”“オフィスターミナル”“ホームターミナル”“セルーラターミナル”“パーソナルデッキ／マイクロデッキ”の5種類に分けられる。

PCが仕事にとりかかるにあたって、状況が許せばこれらのうちどの端末でも使用できるが、通常はパーソナルデッキを使うことになるだろう。

●パブリックターミナル

公衆用のパブリックターミナル（PT）は、メガ＝シティ全域に設置されており、電話ボックのようなスタンドの中には偏光型スクリーン、プリンター、データカード用のスロット、個人持ちの周辺機器用のコネクタ、そしてアクセスファイバー用のアクセスプレートが備えつけられている。

都市中心部にあるPTは最新型のものである。これに対し、郊外部、スラム街などにあるわずかな数のPTは、旧式のものでそのほとんどがどこかしら壊れている。

PTの使用料金は利用1回（約3分）につき$1、プラスティック用紙にプリントアウトするなら、さらに$2取られる。この料金は北米3シティでのもので、他のメガ＝シティではもっと高いところもある。料金はアクセスファイバーに記録されている当座預金口座から自動的に引き落とされるが、ファイバーを所持していない者はデータカードなどによって端末を利用する。

アクセスファイバーを使用した1回当りの通信時間は3秒ほどだが、キーボード入力の場合は個人差もあれど6秒以上かかる。

●オフィスターミナル

オフィスターミナル（OT）のもつ機能はPTに比べ、かなり複雑化、多様化している。本体自体も大きく、基本機能に加え、個人識別センサー（声紋、指紋、網膜など）が付属し

ている物、またジャック＝イン・インターフェイスが内蔵されていたり、検索処理カスタマイズ、AIのバックアップ機能などが付属しているものなど用途によってさまざまなモデルが存在している。

●ホームターミナル

ホームターミナル(HT)の構造はPTとそう変わりない。コネクタに娯楽機器をつなげば、ネットからのサービスでちょっとしたゲームを楽しむことも可能だし、さまざまな情報サービスもPTと同様に受けることができる。また、便利だからということで、持ち運び可能なパーソナルデッキやマイクロデッキを家庭で使用している人もいることから、HTはあまりネットワークに詳しくない人やファミリー向けというイメージが強い。

●セルラーターミナル

ターミナルに携帯性をもたせたものがセルラーターミナル(CT)である。携帯電話にターミナルの機能をつけたものだと思えばよいだろう。したがって、あくまでもターミナルの機能はおまけ程度であり、モニター、コネクタ、アクセスプレートしかついておらず、ターミナルとしての性能が低い。ただし、他のターミナルとコネクタで接続することによって、小型無線機として使用することもできる。

●パーソナルデッキ/マイクロデッキ

パーソナルデッキ(PD)は持ち運びが可能で、無線機との接続により、どこにいてもアクセスを可能としたターミナルである。基本的に本体はコンパクトで、ブリーフケース状のものが多い。基本機能のうちプリンター、データカード用スロットは省略され、その代わりに周辺機器用のコネクタが増設されている。通常は無線機と併用するが、PTやCTのコネクタなどに接続して使用することもできる。

マイクロデッキ(MD)はパーソナルデッキを極限まで小型化した簡易型ターミナルである。大きさは基本的にタバコの箱くらいで、機能もモニター、コネクタ、アクセスプレートのみとかなり省略化されているが、性能的にはパーソナルデッキと変わらない。使いづらいものだが、腕のよいネットライナーなら機材に頼ることなく、仕事をこなせるだろう。

パーソナルデッキに接続する無線機は、その用途により大きく分けて2種類ある。ひとつは地球上のどこからでも、通信衛星を通じてネットワークにアクセスできる衛星無線機、もうひとつはシティ内、またはシティ近郊から、携帯電話網などを通じてアクセスをおこなう小型無線機である。無線機はシティ外では磁気嵐で使用できないことがあるが、無線誘導されている敵メカニックなどを乗っ取ろうと試みるときには必要なアイテムだろう。

■ターミナルアビリティ

ターミナルもメカニック同様特有のアビリティを持っている。ターミナルのアビリティは以下のとおり。

メーカー：製造・販売メーカーの名前。
名称：形式番号と名称。
タイプ：ターミナルの種類をあらわす。
ENC：重さやかさばりをあらわす。
CYL：サイクル。ターミナルの実行速度。戦闘時の行動フェイズの順番に関係する。演算クリスタルによって決定される。
MEM：メモリ。同時に実行できるプログラムの数に関係する。
SLT：機能拡張用のスロットの数。
CNT：周辺機器用のコネクタの数。
使用パーツ：そのターミナルを構成しているマザーボード、クリスタル、メモリ。
SLT使用機器：SLTで接続されている付属オプション機器。
CNT使用機器：CNTで接続されている付属オプション機器。
価格：ドル表示の価格。
解説：追加効果や特殊な修正、解説など。

■ネットワークへの接続

ターミナルを使用するにはネットワークにつなぐ必要がある。そのためには、すでに張られているネットワーク用ケーブルにターミナルを接続するか、無線機を使用するしかない。

PT、OT、HTなどは基本的に据え置きとなるので、これらのターミナルを設置するときにあらかじめケーブルと接続してしまうことが多い。現代のコンピュータを電話線につないでインターネットに接続するようなものだと考えればわかりやすいだろう。

一方、携帯するタイプ(CT、PD／MDなど)は無線機を使用するか、すでにネットワークに接続されているターミナルと物理的に(ケーブルを利用して)つなげるしかない。

OTやHTの持ち運び

OTやHTを持ち運ぶことは不可能ではない。ただし、人間が常時持ち歩くことは無理なため、メカニックなどに搭載して使用することになる。もし、メカニックに搭載する場合、メカニックのTP(貨物・乗客用)からターミナルのENCぶんを消費すること。

無線機とターミナル

携帯タイプのターミナル以外でも無線機を接続してネットワークにつなげることは可能である。

■ハードウェアの接続／交換

ターミナルにはスロットとコネクタが備えつけられており、自由にハードウェアとの接続や交換をおこなうことができる。ただし、コネクタに接続するタイプのハードウェアはコネクタに、スロットに接続するタイプのハードウェアはスロットにしか基本的に接続することができない。ターミナルのコネクタの数は【CNT】で、スロットの数は【SLT】であらわされ、どちらもその値以上のハードウェアを接続することは不可能である。

■ソフトウェアのインストール／アンインストール

ターミナルでソフトウェアを使用できるように、メモリに読み込ませることをインストールという。

ターミナルにインストール可能なソフトウェアの数には制限があり、ソフトウェアの【必要MEM】の合計がターミナルの【MEM】以下でなければならない。もし、ターミナルの【MEM】に余裕があれば(ソフトウェアの【必要MEM】以上の空きがあれば)、新しいソフトウェアをインストールすることができる。

また、インストールしたソフトウェアは自由に【MEM】から削除することができる。これをアンインストールという。ただし他のハードウェアにソフトウェアを保存(これをバックアップという)しておかなければ、アンインストールしたソフトウェアを再びインストールすることはできない。

コネクタとスロット

コネクタは15mm×8mmの長方形の形状をしている。コネクタはケースの外側にあるため、抜き差しも簡単で電源の供給も本体からおこなわれるので、別途電源を必要としない。一方、スロットは60mm×10mmでマザーボードに接続する形式をとる。したがってケースの中に入れる必要があるため、抜き差しは簡単にはできない。また、使用していないスロットにはカバーがつけられ、ケースの内部を保護するようになっている。

さまざまな記録媒体

22世紀、プログラムなど電子情報を記録する媒体は、3種類ほど存在する。

VD(ヴァーチャルディスク)

7センチ角ほどのプラスチックケースに収められた、光磁気ディスクである。単にディスクとも呼ばれる。

20世紀末頃に実用化され、そのころからすでに人々の生活に密着していた。現在あるものは、それの発展型といえる。

このディスクは、読み取り、書き込みを自由におこなうことができる。もちろん、プラスチックケースを操作することで書き込み禁止(ライトプロテクト)にすることも可能だ。

プログラムやその他のさまざまなデータのやりとりを、ネットワークを介さずにおこなう(つまり、手から手へ)場合、基本的にこのVDを使用する。極々一部は紙(ハードコピーやプリントアウト)でやりとりされるが、これは例外に等しい。

VDは(基本的に)各社から発売されており、容量もさまざまである。

ホロクリスタル

長さ5センチ程度のスティック状記録媒体で、ターミナルのコネクタに直接差し込んで使用する。

他の記録媒体にくらべて、コンパクトかつ大容量なのが特徴で、「ビルひとつぶん程度の詳細な映像」を収めることができるというのが売り文句となっている。

ただし、1度情報を入力したホロクリスタルは、基本的に2度と書き込むことはできない。このことから、ROMと呼ばれることもある。

媒体がかなり高額なのも特徴で、情報整理に個人が使用することはあまりない。主に、ステイムアーティストが自分の作品を記録するためなどに使われる。

データカード

名刺サイズのカードに、ICチップを埋め込んだ記録媒体。かつては磁気記録媒体を使ったカードが主流であったが、現在はそれに取って代わっている。

もっともさまざまな用途に使用されており、人々に密着している媒体といえる。

主な用途は、マネーカード(プリペイドカード)としてである。

貨幣が公式に存在しなくなり、電子マネーの時代となった今日において、現金と同じ意味を持つマネーカードは以外に広く使われている(物々交換で取引をおこなう地域を除く)。

また、何らかの理由でアクセスファイバーをインストールできない人々が、身分証明書として個人情報を記録していることもある。多くのPTにはカードリーダーがあるため、不便さはない。

ネットワークアクション

ネットワークの発達によって、人は望む情報を簡単に入手することが可能となった。その結果、入手が難しい情報の価値はより高くなることになる。このセクションでは、これら情報の入手方法について解説する。

ネットワークへの介入

ネットワークアクションは、ネットワークでの情報の検索、侵入、データ操作／破壊などを再現するためのルールである。これらを実際におこなうためには、非常に手間のかかる手段、ネットワークやコンピュータに関する知識が必要である。

そこで、以下にネットワーク空間でおこなう基本的な行動をネットワーク・アクションとしてルール上で定義する。

ネットワーク修正表

グループA

情報の種類	ロール修正
個人・団体のアドレス、住所など公開情報	SR2
過去のマスコミ情報、記録	SR1
趣味分野の情報	SR1／2
専門分野の情報	SR1／4
無責任な噂の部類	SR2
特定ネット利用者の問い合わせなど	SR1／2

グループB

使用するターミナルの状態	ロール修正
通常のターミナル／パーソナルデッキ	SR1
マイクロデッキ	SR1／2
シティ外縁部の壊れかけたターミナル	SR1／4

グループC

検索方法	ロール修正
特定の日時から調べる	SR2
特定の分野から調べる	SR2
人物／組織から調べる	SR2
特定語句（キーワード）から調べる	SR2

グループD

アドレスの種類	ロール修正
個人・団体の非公開アドレス	SR1／2
個人・団体の所有物（メカニックなど）のアドレス	SR1／4
アーティフィシャル・ボディのアドレス	SR1／8

■サーチ

“サーチ”はネットワーク・アクションの中では唯一、合法的な手段である。入手できる情報はすべて一般に公開されているもので、時間さえかければ調べ出せないことはない。

サーチは〈アクセス〉のSRで判定する。これに成功すれば目的の情報を入手できる。ただし、調べたい情報の種類によってロール修正が設定され、検索の方法やさまざまなファクターを加味してSRをおこなう。

GMはネットワーク修正表を見て、グループA、Bからひとつずつ、Cからはいくつでもあてはまる条件を選び出して、これらのロール修正をすべてかけ算して最終的なロール修正を求める。

サーチは成功するまで何度でもおこなうことが可能である。

●アクセスデバイスによるサーチ

アクセスデバイスによるサーチの場合、自らがターミナルの操作をおこなわなければならないので、どうしても時間がかかる。

戦闘ターンで進行している場合、1ターン目にサーチの条件を入力、2ターン目に情報を入手するということになる。ただし、グループCをふたつ以上選択する場合、グループCで選んだ条件の数だけターンがかかる。

ただし、アクセスファイバーを使用してサーチする場合は、思考するだけで情報の検索

が可能となる。したがって、検索方法の数によらず1ターンで情報を入手できる。

●ジャック＝インによるサーチ

ジャック＝インによるサーチは基本的にアクセスファイバーであるが、SR2のロール修正を受けることができる。

ただし、ジャック＝インするのに1ターンかかるため、戦闘ターンで進行している場合、ジャック＝インしていない状態でサーチするためには2ターンが必要となる。

しかし、ジャック＝インによるサーチの場合、SR2のロール修正が加わるので、サーチの成功度を高めたいならば、有効な手段といえるだろう。

■ハッキング

正規の手続きをふまずに、他のコンピュータに侵入してデータを盗んだり、改竄したり、破壊したりするネットワーク・アクションを“ハッキング”という。その他、電気的に繋がっている機器を操作することもハッキングによって可能である。ただし、ハッキングは基本的にジャック＝イン・システムを使用しないとおこなうことができない。

ハッキングには“コードワーク”、“データブロー”、“コアストライク”、“イメージファイト”の4種類がある。また、これらのハッキングに対抗する手段として“リパルス”がある。

この時、ハッキング側は、自らのロール時にロール修正をおこない、それに成功することでリパルス側に同じ修正を加えてもよい。

ハッキングをおこなうためには、ネットワークを通じて意識体をハッキング先まで移動させなければならない。このサイバースペース上の場所を[クラスター]という。たとえば、とある企業にハッキングをしかける場合は、その企業のクラスターまで意識体を移動させなければならないのである。

したがって、ハッキング中は自分がどこのクラスターにいるかをはっきりさせなければならない（サーチの場合は、自分のターミナルが現在いるクラスターとなる）。

このネットワーク間の移動は、移動元と移動先に関わらずすべて1ターンで終了する（ターン進行していないときは気にしなくてよい）。つまり、行き先が明確ならば、あっという間にどこにでも移動できるのである。

●アドレス

ハッキングをおこなうためには、ハッキングをおこなう先（クラスター）のアドレスを入手しなければならない。公開されているアドレスならばサーチで調べることができるが、非公開の場合は簡単に調べることができない。

非公開アドレスを調べる方法は基本的にサーチと同じだが、入手することが難しいため、ロール修正が変更となる。GMはネットワーク修正表のグループAをグループDに入れ換えてロール修正を求めること。また、スキルも〈アクセス〉ではなく〈ハッキング〉を使用する。

●コードワーク

不特定または特定の人物のIDとパスワードを盗み出すなどして、他のコンピュータに侵入するネットワーク・アクションを“コードワーク”という。誰かがその情報を外部から見る必要がある限り、理屈の上ではハッキングできないデータは存在しないのだ。

コードワークの難易度は、侵入先やそのコンピュータが持っている情報の内容により違う。たとえば軍事機密のデータと一般市民の情報とではその情報にかけられているプロテクションの規模や性質はまったく異なるだろう。

コードワークは〈ハッキング〉のSRで判定する。これに成功すればクラスターに施されているプロテクションを破り、侵入することができる。ただし、ハッキング先やコードワークをおこなうターミナルの種類などによってロール修正が設定される。

GMはコードワーク修正表を見て、グループA、Bからはひとつずつあてはまる条件を選び出して、これらのロール修正をすべてかけ算して最終的なロール修正を求める。

コードワークは基本的に成功するまで何度でもおこなうことが可能である。

●データブロー

コードワークの後におこなうのが“データブロー”である。データブローとは、データの検索、複写、破壊、改竄などをおこなうネットワーク・アクションである。データブローをおこなうためには専用のソフトウェアが必要で、さらにコードワークに成功していないとおこなうことはできない。データブローは〈ハッキング〉のSRで判定する。

データブローは基本的に成功するまで何度でもおこなうことが可能である。

アクセスデバイスによるサーチ

たとえば、グループCから条件を選んだ場合は、入力に2ターンかかり、結果情報を入手するまでには3ターンかかる。

アドレス

ネットワークでいうアドレスとは、実際の住所などをあらわすものでなく、各ターミナルなどに割り振られた番号のことである。ネットワークであるデータを入手しようとした場合、そのデータを送る先の情報が必要となる。それがアドレスである。

したがって、ターミナル、企業、衛星などだけでなく、メカニックや、常に製造メーカーとデータのやりとりをおこなうアーティフィシャル・ボディにもアドレスが設定されている。

逆にいえば、ネットワークに接続されていないコンピュータにはアクセスをすることはできないということも意味しているのだ。

クラスター

本来、クラスターとは個々のターミナルのことを意味する。ターミナル以外でもハッキング可能なもの（メカニックやアーティフィシャル・ボディなど）も、それ単体でひとつのクラスターとみなす。ただし、ゲーム上では、ハッキング先のことを意味する言葉として使用する。たとえば、大企業などはひとつのターミナルで情報を管理しているわけではなく、ネットワークの形態をとっているはずである。しかし、ゲームではこの企業のネットワーク全体のひとつのクラスターとして扱うということである。ハッカーのところにハッキングをしかければそのハッカーのターミナルが、メカニックであればそのメカニックが、アーティフィシャル・ボディであればそのアーティフィシャル・ボディが、企業であればその企業のネットワークがクラスターとなるのだ。したがって、基本的にはGMが判断してクラスターを決定することになる。

コードワーク

クラスターに入ることが許されている場合は、コードワークをおこなう必要はない。たとえば、味方のターミナルやメカニックなどは、その所持者から許可されてればコードワークをする必要がなくクラスターに入ることができる。

データブロー
データブローをおこなうためには、その対象となるデータが明確でなければならない。単に無作為にデータを求めることは時間の無駄であり、膨大なデータの中から自分の望むものを探しだすことは不可能に近い。

HR
メカニックやアーティフィシャル・ボディにはコンピュータが搭載され、無線によってネットワークの情報網を利用している。したがって、これらに対してハッキングすることも可能である。ただし、必ずといって何らかのプロテクションが施されている場合多い。その値をHR（ハッキングレート）という。なお、特に記述がない場合のHRはSR1となる。

●コアストライク

データを破壊したり改竄したりするのではなく、そのシステム自体に介入し乗っ取るネットワーク・アクションが［コアストライク］である。コアストライクをおこなうためには、専用のソフトウェアが必要である。また、データブロー同様にコードワークに成功しないとおこなうことができるない。コアストライクは〈ハッキング〉のSRで判定する。

コアストライクは基本的に成功するまで何度でもおこなうことが可能である。

●イメージファイト

ジャック＝インしているもの同士によるネットワーク上のでの戦闘を“イメージファイト”という。イメージファイトをおこなうためには、同じクラスターにいる必要があり、また専用のソフトウェアが必要である。

イメージファイトは〈ハッキング〉のSRで判定する。

●リパルス

ハッキングに対してリアルタイムに対応し、回線の切断、データの移動、パスワードの変更などをおこなうネットワーク・アクションがリパルスである。リパルスは〈リパルス〉のSRで判定する。

リパルスは、コードワーク、データブロー、コアストライクに対して、対抗ロールをおこなうことができる唯一のネットワーク・アクションである。〈ハッキング〉のSRに対して、対抗ロールで〈リパルス〉のSRをおこない、これに成功すれば相手のコードワーク、データブロー、コアストライクを無効にすることができる。

〈リパルス〉は対抗ロールとなるので、自分の行動を消費してしまうわけではない。また、一度の〈ハッキング〉に対して、一度しか〈リパルス〉を試みることができないが、複数回の〈ハッキング〉を受けた場合、そのそれぞれの〈ハッキング〉に対して〈リパルス〉を試みることができる。

〈リパルス〉のSRだけでは単純に相手の侵入を防ぐことしかできないが、ソフトウェアなどを利用することによって、ハッキングをしかけてきた相手に対して逆にハッキングをしかけることなども可能である。ただし、リパルスをおこなうためには、ハッキングを受けていることを知り、なおかつ自分がハッキングを受けているクラスターにいる必要がある。

また〈ハッキング〉を受けていることを知るためには、専用のソフトウェアを使用するか、ジャック＝インしている状態でそのクラスターにいなければならない。小さな企業などはハッキング防止のためのソフトウェアを使用するくらいだが、大企業となると常にジャック＝イン状態の監視員をおき、24時間体制でハッキングに備えているところも少なくない。

●クリティカルとアクシデント

ハッキングがクリティカルで成功した場合、リパルス側もクリティカルで成功しなれければ〈リパルス〉に成功したことにならない。また、アクシデントが発生した場合、ハッキング／リパルスアクシデント表を参照すること。

このとき、アクシデントを起こしたキャラクターは、ラックポイントを1ポイント消費することによって、ハッキング／リパルスアクシデント表やジャック＝インアクシデント表を決定するダイスを－1することが可能である。

■ソフトウェア

ソフトウェアは、ターミナルの【MEM】にインストールすることによって、さまざまな機能を実現するためのものである。大きくわけて、コマンドソフト、アシストソフト、ワームソフト、ユーティリティソフトの4種類にわけられる。

これらのソフトウェアは、【MEM】にインストールされていない限り、使用することはできない。また、同じものをふたつ以上機動しても基本的に効果は重ならない。

コードワーク修正表

グループA　ターゲットとなるコンピュータや情報

都市機能制御用スーパーAI	不可能
軍事機密や企業の社内秘情報	SR1／8
企業の社外秘情報	SR1／4
ハンター・ハッカーなど同業者のターミナル	SR1～1／4
一般市民のターミナル/	SR2
メカニックやサイボーグ	HRの値

グループB　使用するターミナルの状態

通常のターミナル／パーソナルデッキ	SR1
マイクロデッキ	SR1／2
シティ外縁部の壊れかけたターミナル	SR1／4

●コマンドソフト

〈アクセス〉〈ハッキング〉〈リパルス〉で使用するのがコマンドソフトである。データをコピーする、ビルの管理システムを乗っ取るなどというように、ソフトウェアごとにその機能は異なる。SRのときに使用するソフトウェアを指定すること。ただし、基本的にふたつ以上のコマンドソフトを同時に使用することはできない。

また、データブローやコアストライクは、これらのソフトウェアがなければおこなうことはできない。

●アシストソフト

〈アクセス〉〈ハッキング〉〈リパルス〉をサポートするためのソフトウェアがアシストソフトであり、SRの難易度を下げたり、相手の行動を妨害したりする。アシストソフトは、常駐状態(常に起動している状態)にあり、【MEM】にインストールした時点から有効となる。

◆プロテクションソフト

アシストソフトの中でも、特に〈ハッキング〉に対抗するためのソフトウェアをプロテクションソフトという。

●ワームソフト

ワームとは、ハッキングを目的とした半自律型ソフトウェアである。簡単にいえば指示されたとおりに行動し、自動的にハッキングをおこなうソフトウェアだと考えればよいだろう。簡単な自己判断機能をもっている。

また、ワームソフトは他のソフトウェアと異なり、同一のソフトウェアを同時に複数起動することができる。

◆ワームの起動

ワームの起動は、ハッキングをおこなうクラスターを指定するだけでよい。したがって、戦闘中などターン進行している時でも1行動費やすだけでワームを起動することができる、しかも、この1行動で複数のワームを同時に起動することが可能である。ただし、ワームの種類は同じでなければならないし、起動する数と同じ数のワームが【MEM】上にインストールされていなければならない(ワームのソフトウェアを複数購入する必要はない)。

しかし、次のターンで起動したワームの判定をすべて同時におこなうことができるので、［キャラクター＋起動したワームの数］回の判定をおこなうことができるようになるのだ。

ただし、ワームのその性質上、目的を果たすか、その途中でハッキングに失敗すると機能を終了し、消滅するようにできている。これは、ハッキングの痕跡をそのクラスターに残さないためである。

●ユーティリティソフト

ユーティリティソフトは、上記以外のツールとして便利なソフトウェアのことである。自動的に情報を集めたり、地図を表示したりするものなどがある。

■データ

データとは、コンピュータ上に保持されている情報のことである。それ単体でコンピュータに対して何かを働きかけたり、作動させたりするものではない。したがって、ソフトウェアとは明確に区別する。

たとえばそれは、開発途中のメカニックの設計図かもしれないし、企業を倒産に追い込む機密情報かもしれない。

データ
データのサイズも"MEM"であらわす。GMがデータによって自由に設定してよい。目安としては以下のとおりである。

・個人データなどの小さいデータ MEM1～
・ステイムアーティストの配布作品 MEM10～
・企業が使用するデータベース MEM50～
・映画のような映像作品 MEM100～

ハッキング／リパルスアクシデント表

D10	内容
1～3	回線にノイズが発生。次のターン終了まで他のクラスターへ移動できない。
4～6	ささいな操作ミス。次のターン終了まで〈ハッキング〉〈リパルス〉にロール修正SR1／2がかかる。
7～8	ソフトウェア障害。ターミナル内のプログラムがひとつが破壊される。ランダムに決定すること。
9	ささいな故障など。〈ハードウェア〉でSR1／2に成功しないと〈アクセス〉〈ハッキング〉〈リパルス〉がおこなえない。
10	故障。以後、そのターミナルは使用できない。ジャック＝イン中ならば、精神にダメージを受ける。ジャック＝インアクシデント表でその内容を決定すること。

ジャック＝インアクシデント表

1～3	ショック。次のターン終了まで行動不能。
4～6	強烈なショック。身体が麻痺し、コードが外れる。火力50の心理ダメージを受け、自動的にジャック＝アウトしてしまう。
7～8	狂気。狂気におかされ行動不能。〈メンタルケア〉SR1に成功すれば元に戻る。
9	脳死。放っておくと1時間で完全に死ぬ。〈治療〉SR1をすれば生き返る。
10	ホワイトアウト。意識がサイバースペース内に取り残される。肉体的な死。

ネットワーク戦闘

ネットライナーの主な舞台となるネットワーク。現実世界の戦闘を異なり血を流すことはないが、そこも間違いなくひとつの戦場である。このセクションでは、ネットワークにおける戦闘について解説する。

ネットワーク戦闘へのルール対応

ネットワーク戦闘のルールは、基本的に通常の戦闘ルールと変わらないが、行動フェイズの順番の決定方法などが若干異なる。

■行動フェイズの順番の算出

戦闘中にターミナルを使用しているキャラクターの行動順番は、キャラクターの【REF】とターミナル【CYL】、ネットワークへの接続方法によって変化する。

・アクセスファイバー以外のアクセスデバイスを使用している

キャラクターの【REF】を使用する。

・アクセスファイバーを使用している

ターミナルの【CYL】を使用する。

・ジャック＝イン・システムを使用している

キャラクターの【REF】＋ターミナルの【CYL】を使用する。

戦闘中のターミナル操作

戦闘中にネットワークに接続することはよくあることである。それはネットワークから情報を得るためかもしれないし、敵のメカニックにハッキングをしかけるためかもしれない。また、敵からハッキングをしかけられたのでそれを防ぐためかもしれない。どのような場合でも、相手よりいかに早く情報を入手できるか、あるいは相手のプロテクションを解除できるかなど、時間との戦いとなることは間違いない。そこで、戦闘中はネットワークへのサーチやハッキングも戦闘ターンで管理することとする。

■サーチ／ハッキング

戦闘中にサーチやハッキングをおこなう場合、どのような方式でネットワークとつないでいるかによって手順が異なる。

●アクセスデバイス

アクセスデバイスを使用してネットワークに接続する場合、キーボードやタッチパネルなどを利用するため、どうしても情報のイン／アウトに時間がかかってしまう。

したがって、アクセスデバイスを使用した場合、ターミナルの操作自体に1ターンかかり、サーチのSRに1ターンかかるものとする。

ゲーム進行上では、1ターン目に操作を宣言、2ターン目に〈アクセス〉もしくは〈ハッキング〉のSRをおこなう。ただし、〈アクセス〉するための条件次第では、2ターン以上かかる場合がある。

ただし、アクセスファイバーはターミナルに指を差し込み、思考するだけでターミナルを操作することが可能であり、アクセスデバイスのように操作自体に時間がかかることはない。

したがって、アクセスファイバーを使用した場合、操作するための思考を含めサーチは1ターンですむものとする。

●ジャック＝イン・システム

ジャック＝イン・システムもアクセスファイバーと同様に1ターンでサーチやハッキングをおこなうことは可能である。ただし、ジャック＝イ

ン／ジャック＝アウト自体に時間がかかってしまう。したがって、ジャック＝インしていない状態で戦闘が開始された場合、ジャック＝インに1ターンが必要となる。一度ジャック＝インしてしまえば、ジャック＝アウトしない限り、アクセスファイバーと同様すべてのネットワークでの行動は1ターンでおこなうことができる。ちなみに、ジャック＝イン同様にジャック＝アウトにも1ターンがかかる。

ジャック＝インしている間、肉体は仮死状態となっていため、外界のことを一切感知することは不可能となる。したがって、ジャック＝イン中に危害が及ぶようなことが発生しても、なんら対処することはできない。たとえば、攻撃された場合は回避行動をおこなうことができないし、頭上に岩が落ちてきたとしても避けることすらできない。

◆クラスターの移動

ハッキングをおこなうためには、クラスターを移動する必要がある。要するにハッキング先に行かなければならないということだ。

通常のハッキングでなければ、クラスターの移動は無視してもかまわないだろうが、戦闘中の場合、通常の移動と同じと考える。つまり、行動フェイズにクラスターに移動した後に〈ハッキング〉をおこなうことができるのだ。

だが気をつけて欲しい。クラスターを移動するということは、自分のターミナルがお留守になるということを意味している。ハッキング中に自分のターミナルがハッキングされないように防御策を練っておくことは、非常に重要なことである。

■イメージファイト

ネットワーク上における無血戦闘（ブラッドレスバトル）、それが“イメージファイト”である。

ソフトウェアを武器として、相手の電子情報を破壊する戦いは、ときには精神や肉体にまでダメージを及ぼすことになる。これを防ぐのは己の技術（スキル）のみなのである。実体を持たない意識体同士の戦闘は、ある意味では現実世界のそれよりも激しいものとなるのだ。

イメージファイトをおこなうためには、相手が同じクラスターにいなければならない。また、イメージファイト専用のコマンドソフトが必要となるので、あらかじめターミナルにインストールしておく必要がある。使用するソフトウェアによってダメージが変化する。

イメージファイトで使用するスキルは〈ハッキング〉である。

また、イメージファイトによるダメージを〈リパルス〉で減少させることも可能である。減少させる方法は機動回避や格闘回避と同じである。イメージファイトによりダメージを受けた直後に、〈リパルス〉でSRをおこない、それに成功すればダイス目と同じ値を受けたダメージから引くことができる。このロールはロール修正をおこなうことによってダメージをさらに減少させることが可能で、SR1／2ならばダイス目を2倍、SR1／4ならばダイス目を4倍することが可能となる。

■ソフトウェアのインストール/アンインストール

戦闘中でもソフトウェアのインストールやアンインストールをおこなうことは可能である。

ターミナルの【MEM】に余裕があり（ソフトウェアの【必要MEM】以上の空きがあれば）、新しいソフトウェアをインストールすることができる状態ならば（バックアップ用のハードウェアと接続されている、ネットワークからダウンロードするなど）、1ターンでソフトウェアをインストールすることができる。

また、インストール済みのソフトウェアを消去し、新しいソフトウェアをインストールする場合でも1ターンでおこなうことができる。

■ハードウェアの接続／交換

戦闘中でもハードウェアの接続や交換は可能である。

コネクタで接続するタイプのハードウェアならば、現在使用中のハードウェアを外して、別のハードウェアを接続するまでを1ターンの間におこなうことができる。ただし、外すだけ、あるいは接続するだけでも1ターン必要とする。

ただし、スロットで接続するタイプのハードウェアは、戦闘中に接続したり、交換したりすることはできない。

■プリントアウトその他

戦闘中にプリントアウトやその他ハードウェアの機能を使うような事態が発生した場合、その行為に関わらず必ず1ターンかかるとする。これらの行動は基本的にジャック＝イン中でもおこなうことはできる。ただし、物理的に、つまり自分の身体を使用しなければならないようなことはもちろんできない。状況に応じてGMが判断すること。

アシストソフトのダウンロード
アシストソフトはダウンロードし、インストールすると同時に起動し、常駐状態となる。つまりダウンロードが終了した時点でその効果を発揮するようになる。

ハードウェアの接続／交換
もちろんジャック＝イン中におこなうことはできない。

ターミナル・オーダー

ネットワークにアクセスするための必須の装備がターミナルである。このセクションでは、自分の好みに合うようなオリジナルのターミナルの作成法や性能アップの方法を解説する。

ターミナルの作成

メカニック同様、ターミナルもオリジナルのターミナルを作成するビルドアップ、パーツそのものを個人の好みによって改造するチューンナップをおこなうことができる。これをターミナル・オーダーという。

■ターミナル・オーダーの手順

ターミナル・オーダーは、次の手順でおこなわれる。

①ターミナルを構成する基本的なパーツ(マザーボード、クリスタル、メモリ)を選び、組み合わせる。
②必要ならば①で選んだクリスタルをチューンナップする。
③カスタムパーツやアクセサリーを選び、ターミナルに搭載する。
④ソフトウェアを選択する。

■ターミナル・オーダーの費用

ターミナル・オーダーには、キャラクター自身がおこなう方法と、コンピュータショップを利用する方法の2種類がある。

キャラクターがビルドアップをおこなうためには〈ハードウェア〉が70%以上、チューンナップをおこなうためには〈ハードウェア〉が80%以上必要となる。

コンピュータショップなどを利用してビルドアップをおこなうと、ターミナルの本体価格(ビルドアップ後)の半額の工費(部品代は別途請求される)が、チューンナップをおこなうと対象パーツの価格の2～4倍程度の工費がかかる。

ビルドアップ

ビルドアップとはマザーボード、クリスタル、メモリの3種のパーツを選んできて、組み立てることを意味する。チューンナップがクリスタル自体の性能を上げることであるのに対し、ビルドアップは最初から性能のいいパーツを取りつけるものであると解釈すればわかりやすいだろう。

ビルドアップで使わない、またはあまった市販完成ターミナルのパーツは(新品に限り)それぞれ本体価格の30%の金額で引き取ってもらえる。

■ターミナル構成パーツと役割

ターミナルを構成するパーツには、マザーボード、クリスタル、メモリの3種類がある。マザーボードとはクリスタルやメモリを乗せるための基板で、コネクタ数やスロット数などもこれによって決定される。クリスタルはいわゆるCPU(中央演算装置)のことでターミナルの頭脳、メモリは記憶装置のことでどれだけソフトウェアを動かすことができるかにかかわる。

●マザーボード

ビルドアップをするには、まずマザーボードを入手しなければならない。マザーボードには、処理速度の速い(【CYL】の高い)クリスタルが搭載できるもの、メモリを多く搭載できるもの、増設性が高いものなどなどさまざま

な種類がある。

基本的には性能が高くなればなるほどサイズが大きくなり、【ENC】が増大する。

ちなみにケースや電源の値段は価格に含まれている。

●クリスタル

ターミナルのスピードを決定するのがクリスタルである。性能の高いクリスタルほど【CYL】が高くなり、使用できるソフトウェアの種類も増える。一方、高性能のクリスタルを使用するためには、それに見合ったマザーボードが必要となり、そのぶん価格が跳ね上がることを覚悟しなければならないだろう。

◆クリスタルの取りつけ

搭載するクリスタルは、マザーボードのサイズや能力に見合ったものでなければならない。スーパーコンピュータ級のクリスタルをマイクロデッキに搭載することは不可能だし、その逆では意味がない。

マザーボードには、搭載可能なクリスタルの【CYL】の範囲が決められている。その範囲内のクリスタルを購入し、取りつけること。

●メモリ

マザーボードとクリスタルだけでは、ターミナルはただの箱でしかない。ターミナルを使うためにはソフトウェアが必要である。このソフトウェアを記録して置く場所がメモリである。

メモリを多く搭載すれば、ターミナルの【MEM】が大きくなり、多くのソフトウェアを動かすことができるが、大容量のメモリを搭載することのできるマザーボードはそのぶん【ENC】が大きいことが多い。

チューンナップ

チューンナップは市販完成ターミナル、または自らの手でビルドアップしたターミナルのクリスタルにさらに手を加えることを意味する。クリスタルに手を加えることで、さらにターミナルの速度を速めることが可能である。

■クリスタルのチューンナップ

チューンナップは市販完成ターミナル、または自らの手でビルドアップしたターミナルの各所のクリスタルにさらに手を加えることを意味する。

クリスタルをチューンナップすることで、ターミナルの【CYL】を上昇させることができる。

ただし、〈ハードウェア〉のスキルが80以上でなければチューンナップをおこなうことはできない。またスキルが80ならば10%、90ならば20%までというように、スキルが10%あがるごとに【CYL】を10%ずつ上昇させることができる。

ただし、【CYL】の最大上昇率はクリスタルごとに決まっているので、それ以上にすることはできないし、上昇した【CYL】がマザーボードの適応CYL内でなければ、そのマザーボードに搭載することはできない。

また、+20%のチューンナップ後に、+40%のチューンをおこなっても元の値に+40%されるだけで、元の値の168%になるわけではない。

チューンナップをコンピュータショップなどに頼む場合、チューンナップした%の合計と同じ値だけ工賃を取られる(クリスタルの価格は別)。たとえば10%のチューンをおこなったなら、クリスタルの価格の10%の工賃となる。

■ソフトウェアのチューンナップ

ターミナルのハードウェアだけでなく、ソフトウェアもチューンナップすることが可能である。

ただし、〈ソフトウェア〉のスキルが80以上でなければチューンナップをおこなうことはできない。またスキルが80ならば10%、90ならば20%までというように、スキルが10%あがるごとにソフトウェアの【必要MEM】を10%ずつ減少させることができる。

ただし、元の値の50%までしか減少させることはできない。

また、−20%のチューンナップ後に、−40%のチューンをおこなっても元の値が−40%となるだけで、元の値の−68%になるわけではない。

チューンナップをコンピュータショップなどに頼む場合、チューンナップした%の合計と同じ値だけ工賃を取られる(クリスタルの価格は別)。たとえば10%のチューンをおこなったなら、ソフトウェアの価格の10%の工賃となる。

ターミナルコレクション

広大なる電子の海、ネットワークへのパスポート。それがターミナルである。このセクションでは、街角にあるパブリックターミナルから、ハッカー御用達のマイクロデッキまで、それらの中から代表的なターミナルを紹介する。

ここで紹介しているターミナルは、実際に販売されているもののごく一部である。もちろん、この他にもさまざまなターミナルが街では売られている。したがって、GMは、この他にも自由にターミナルを設定してよい。

もし、PCが使うのであれば、とりあえずここに掲載されているものを使用するのがよいだろう。それ以上のものを求めるのであれば、ターミナル・オーダーのルールにしたがって作成したり、オプションを追加してカスタマイズして欲しい。

ターミナル

①**メーカー**：製造・販売メーカーの名前。
②**名称**：形式番号と名称。
③**タイプ**：ターミナルの種類をあらわす。
④**ENC**：重さやかさばりをあらわす。（　）で囲まれている数値はCNT使用機器の合計のENCである。すべて持ち歩く場合は、（　）の数値を加えること。
⑤**CYL**：サイクル。ターミナルの実行速度。戦闘時の行動フェイズの順番に関係する。演算クリスタルによって決定される。
⑥**MEM**：メモリ。同時に実行できるプログラムの数に関係する。
⑦**SLT**：機能拡張用のスロットの空き数。（　）で囲まれている数値はスロット全部の数である。
⑧**CNT**：周辺機器用のコネクタの空き数。（　）で囲まれている数値はコネクタ全部の数である。
⑨**価格**：ドル表示の価格。
⑩**解説**：追加効果や特殊な修正、解説など。

ドリーム・ドリナンツ①
②**ユマリオン**
タイプ：マイクロデッキ③
④ENC：1
CYL：5⑤　MEM：20⑥
⑦SLT：0(2)　CNT：3(3)⑧
価格：$4,000⑨
使用パーツ：超進化2、SW11、マーク20
SLT使用機器：ジャック=イン用インタフェース、小型無線機
CNT使用機器：なし
⑩解説：駆け出しのネットライナーが使うことの多い、廉価版のマイクロデッキ。

猿紅財団・他
パブリックターミナル
タイプ：パブリックターミナル
ENC：なし（持ち運び不可）
CYL：5　MEM：40
SLT：0　CNT：5
価格：－
SLT使用機器：－
CNT使用機器：偏光型スクリーン、アクセスプレート、プリンタ、データカードリーダ
解説：メガシティや、規模の大きなタウンの街角には必ずこのタイプのターミナルが置かれている。性能が低くハッキングには向かない。

オルターーン
オーディン60
タイプ：オフィスターミナル
ENC：10(+14)
CYL：40　MEM：400
SLT：3(7)　CNT：3(7)
価格：$100,000
SLT使用機器：ジャック=イン用インターフェイス、ネット・ガーディアンSS、セキュリティU9001、VD1000
CNT使用機器：偏光型スクリーン、プリンタ、アクセスプレート、個人識別用センサ
解説：企業などで使用される業務用の高性能ターミナル。

モルジス
G-WIN
タイプ：オフィスターミナル
ENC：10(+12)
CYL：30　MEM：200
SLT：4(7)　CNT：3(7)
価格：$70,000
SLT使用機器：ジャック=イン用インターフェイス、セキュリティU9001、VD1000
CNT使用機器：偏光型スクリーン、プリンタ、アクセスプレート、磁気カードスロット
解説：中小企業のオフィスなどで使われている業務用のターミナル。

OLN
ハイマックス17
タイプ:ホームターミナル
ENC:10(+10)
CYL:20　MEM:100
SLT:4(6)　CNT:2(4)
価格:$40,000
使用パーツ:オルティーノ32000、GZ200、パイル60、ロミュレス40
SLT使用機器:セキュリティU9001、VD1000
CNT使用機器:偏光型スクリーン、プリンタ、アクセスプレート
解説:個人向けのターミナルとしては、性能が高いマシンのひとつ。

アシュプール
バルニウム
タイプ:セルラーターミナル
ENC:3
CYL:5　MEM:20
SLT:0　CNT:1
価格:$1,000
使用機器:衛星無線機、小型モニタ、アクセスプレート、データカードリーダ(パーツをはずすことはできない)
解説:衛星無線機つきのターミナル。ややかさばるが、世界中のどこからでもネットワークにアクセスできるという利点がある。

トライクロン
ウォーロックV20
タイプ:パーソナルデッキ
ENC:5(+6)
CYL:15　MEM:60
SLT:4(6)　CNT:6(8)
価格:$15,000
使用パーツ:ウェルドロン、Ah37、パイル60
SLT使用機器:ジャック=イン用インターフェイス、VD700
CNT使用機器:衛星無線機、偏光型スクリーン
解説:衛星無線機を標準で搭載した高性能デッキ。汎用性も高く人気のある機種である。

猿紅財団
ジュピター430
タイプ:ホームターミナル
ENC:7(+7)
CYL:10　MEM:80
SLT:3(4)　CNT:1(4)
価格:$25,000
使用パーツ:CV77、GZ100、ロミュレス4×2
SLT使用機器:VD700
CNT使用機器:カラーモニター、プリンタ、アクセスプレート
解説:個人やホーム用のターミナルだが、手頃な性能と価格なためオフィスやハンター事務所での業務用としても使われる。

北京電脳公司
新電
タイプ:セルラーターミナル
ENC:1
CYL:5　MEM:10
SLT:0　CNT:1
価格:$800
使用機器:小型無線機、小型モニタ、アクセスプレート、データカードリーダ(パーツをはずすことはできない)
解説:小型無線機つきのターミナル。通信可能なターミナルとしてはもっとも小型だが、性能もそれ相応なレベルしかないため、携帯電話としてしか使用されない。

ドリーム・ドリナンツ
ファンファネル
タイプ:パーソナルデッキ
ENC:4(+8)
CYL:10　MEM:60
SLT:1(4)　CNT:4(6)
価格:$10,000
使用パーツ:ケンタウロス、青薔薇、パイル60
SLT使用機器:ジャック=イン用インターフェイス、VD500、小型無線機
CNT使用機器:キーボード、カラーモニター
解説:そこそこの性能とそれなりの価格のパーソナルデッキ。

エレクトラスト
アリス500
タイプ:ホームターミナル
ENC:7(+19)
CYL:10　MEM:60
SLT:6(8)　CNT:2(7)
価格:$40,000
使用パーツ:アリストテレス、GZ100、パイル60
SLT使用機器:VD1000、ジャック=イン用インターフェイス
CNT使用機器:偏光型スクリーン、プリンタ、ホロスキャナ、ホロクリスタル、ホロプロジェクション
解説:画像処理やホロビジョンに重点を置いたマシン。

猿紅財団
マシンZZ
タイプ:パーソナルデッキ
ENC:3(+6)
CYL:20　MEM:60
SLT:1(3)　CNT:4(6)
価格:$35,000
使用パーツ:アーナバン、GZ200、パイル60
SLT使用機器:ジャック=イン用インターフェイス、VD1000
CNT使用機器:衛星無線機、偏光型スクリーン
解説:業務用サーバのクリスタルを使っているなど、かなり贅沢な造りのパーソナルデッキである。

テクノニクス
パソテック
タイプ:パーソナルデッキ
ENC:4(+8)
CYL:5　MEM:40
SLT:0(3)　CNT:3(5)
価格:$7,000
使用パーツ:タイラス-11、アーリマン、ロミュレス4
SLT使用機器:ジャック=イン用インターフェイス、VD500、小型無線機
CNT使用機器:キーボード、カラーモニター
解説:バランスの取れた機種。値段も安いため人気は高い。

ハードウェア

ターミナルのハードウェアは大きく3種類にわけることができる。ターミナルを構成する基本パーツ、スロットに接続する機器、コネクタに接続する機器である。

基本パーツはさらにマザーボード、クリスタル、メモリの3種類のパーツにわかれている。

猿紅財団

ミーコン−7

タイプ:マイクロデッキ
ENC:1(+3)
CYL:20　MEM:40
SLT:0(3)　CNT:2(3)
価格:$35,000
使用パーツ:コプロス、GZ200、ロミュレス4
SLT使用機器:ジャック=イン用インターフェイス、VD1000、小型無線機
CNT使用機器:偏光型スクリーン
解説:最高級の機能を持つ機種。コネクタの機器を外せばポケットに収めて行動することも可能。

GMT

グランコム

タイプ:マイクロデッキ
ENC:1
CYL:10　MEM:40
SLT:0(3)　CNT:3(3)
価格:$8,000
使用パーツ:ミューティーV2、SW18、ロミュレス4
SLT使用機器:ジャック=イン用インターフェイス、VD700、小型無線機
CNT使用機器:なし
解説:それなりの性能を持ったマイクロデッキ。フィールドワークの多いAHPもこの機種を使用することがある。

ドリーム・ドリナンツ

ユマリオン

タイプ:マイクロデッキ
ENC:1
CYL:5　MEM:20
SLT:0(2)　CNT:3(3)
価格:$4,000
使用パーツ:超進化2、SW11、マーク20
SLT使用機器:ジャック=イン用インターフェイス、小型無線機
CNT使用機器:なし
解説:駆け出しのネットライナーが使うことの多い、廉価版のマイクロデッキ。

データの見方

共通データ
メーカー:製造・販売メーカーの名前。
名称:形式番号と名称。
タイプ:オプションの種類をあらわす。
ENC:重さやかさばりをあらわす。
価格:ドル表示の価格。
解説:追加効果や特殊な修正、解説など。

マザーボード用データ
適応CYL:そのマザーボードに乗せることのできるクリスタルの種類をあらわす。アルファベットがクリスタルのタイプと一致していなければ、そのクリスタルは搭載できない。
搭載可能MEM:搭載可能な最大のMEM数。
SLT数:そのマザーボードに接続できるスロット使用機器の数。
CNT数:そのマザーボードに接続できるコネクタ使用機器の数。

クリスタル用データ
形式:クリスタルの形式番号
CYL/最大CYL:そのクリスタルの【CYL】とチューンナップによって上げられる【CYL】の最大値。

メモリ用データ
MEM:そのメモリを搭載することによって得られる【MEM】。

アシュプール

オルティーノ32000

タイプ:HT用マザーボード
ENC:10　適応CYL:P
搭載可能MEM:200　SLT数:6
CNT数:4　価格:$2,500
解説:バランスを重視したホームターミナル用のマザーボード。マザーボードの中でもトップクラスのシェアを誇る。

北京電脳公司

電友8型

タイプ:HT用マザーボード
ENC:8　適応CYL:UP
搭載可能MEM:160　SLT数:4
CNT数:4　価格:$5,000
解説:高性能クリスタルに対応したホームターミナル用のマザーボード。一部マニアには絶大な人気を持つ。

猿紅財団

CV77

タイプ:HT用マザーボード
ENC:7　適応CYL:P
搭載可能MEM:320　SLT数:4
CNT数:4　価格:$2,000
解説:増設メモリに重点を置いたホームターミナル用のマザーボード。多くソフトウェアをインストールできる点がポイント。

テクノニクス

アリストテレス

タイプ:HT用マザーボード
ENC:7　適応CYL:P
搭載可能MEM:120　SLT数:8
CNT数:7　価格:$2,500
解説:コネクタとスロットによる拡張が売りのホームターミナル用のマザーボード。業務用としても良く利用される。

ドリーム・ドリナンツ

ケンタウロス

タイプ:PD用マザーボード
ENC:4　適応CYL:N
搭載可能MEM:120　SLT数:4
CNT数:6　価格:$2,000
解説:バランスを重視したパーソナルデッキ用のマザーボード。優れた冷却システムを持ち安定した動作を誇る。

エレクトラスト
アーナバン
タイプ:PD用マザーボード
ENC:3　適応CYL:P
搭載可能MEM:120　SLT数:3
CNT数:6　価格:$3,000
解説:高性能クリスタルに対応したパーソナルデッキ用のマザーボード。一流のハッカーならぜひ欲しいパーツといえる。

アンダ・マルカ
コプロス
タイプ:MD用マザーボード
ENC:1　適応CYL:P
搭載可能MEM:80　SLT数:3
CNT数:3　価格:$2,500
解説:アンダ・マルカ社はそれまで不可能とされていたPタイプのクリスタルをマイクロデッキ用に搭載して評判を集めている。

猿紅財団
GZ
タイプ:Pクリスタル

型式	CYL/最大CYL	価格
GZ100	10/30	$20,000
GZ200	20/40	$30,000
GZ300	30/50	$50,000

解説:GZシリーズは性能は確かだが、民族性からかやや凝り性なところがあり、シェアは低め。

トルテック
タイラス−11
タイプ:PD用マザーボード
ENC:4　適応CYL:N
搭載可能MEM:200　SLT数:3
CNT数:5　価格:$1,500
解説:メモリ搭載量を増やしたパーソナルデッキ用のマザーボード。初心者でも楽に扱える点が売りのひとつである。

友愛電子
超進化2
タイプ:MD用マザーボード
ENC:1　適応CYL:S
搭載可能MEM:60　SLT数:2
CNT数:3　価格:$1,000
解説:友愛電子社はミレニアム東京に本拠を置くコンピュータ会社である。安くて良い品を提供することでのしあがってきた。

テクノニクス
アルポス
タイプ:Pクリスタル

型式	CYL/最大CYL	価格
A33Q	10/20	$10,000
A47B	20/30	$18,000
A68Z	30/40	$25,000

解説:比較的安価な値段設定で売り出されたアルポスだが、最近にさらに値崩れを起こしている。

トライクロン
ウェルドロン
タイプ:PD用マザーボード
ENC:5　適応CYL:N
搭載可能MEM:80　SLT数:6
CNT数:8　価格:$2,000
解説:スロットやコネクタによる拡張性に重点を置いたため、やや大きめの筐体になったパーソナルデッキ用のマザーボード。

ノル・ポルツカ
アルドノフG−7
タイプ:MD用マザーボード
ENC:2　適応CYL:S
搭載可能MEM:80　SLT数:4
CNT数:4　価格:$1,500
解説:ニューロピア・シティのから移転してきたノル・ポルツカが提供するマザーボードはどれも拡張性が高いことで有名。

北京電脳公司
美細晶
タイプ:Nクリスタル

型式	CYL/最大CYL	価格
紅蘭	5/15	$3,000
青薔薇	10/20	$5,000
黒百合	15/25	$10,000

解説:美細晶シリーズは、チューンナップの幅が広く業務用から個人用まで幅広く使用されている。

GMT
ミューティーV2
タイプ:MD用マザーボード
ENC:1　適応CYL:S
搭載可能MEM:80　SLT数:3
CNT数:3　価格:$1,500
解説:マイクロデッキ用のマザーボードとしてはベストセラーだったミューティーV1の進化版。迷った時にはこれを選ぶとよい。

アシュプール
トゥーラ
タイプ:UPクリスタル

型式	CYL/最大CYL	価格
TU5	20/40	$60,000
TU5N	40/60	$100,000
TU10	60/80	$160,000

解説:高性能と高信頼性を同時に実現したトゥーラはその価格に見合った信用を顧客から得ている。

GMT
アーリマン
タイプ:Nクリスタル

型式	CYL/最大CYL	価格
Ah5	5/10	$2,000
Ah12	10/15	$3,500
Ah37	15/20	$7,000

解説:他メーカー製品との愛称が良いため、自作用に手頃なクリスタルとして広く愛用されている。

アシュプール

リリバット

タイプ：Sクリスタル

型式	CYL	最大CYL	価格
SW11	5	10	$1,500
SW18	10	15	$3,000
SW18N	15	20	$6,000

解説：アシュプールの技術の粋をこらしたリリバットは、マイクロデッキに欠かせないといえよう。

アシュプール・他

ジャック=イン用インターフェイス

タイプ：スロット使用機器
価格：$1,500
解説：ジャック=イン端子を接続するためのインターフェイス。ジャック=インするには1ターン、ジャック=インから抜けるにも1ターンがかかる。世界中でまったく同じ標準規格が使われている。

不明

パペッティア

タイプ：スロット使用機器
価格：$3,000
解説：さまざまな名称でアンダー・グラウンドに出回っているハッキング製品の中のひとつ。コアストライクに対する相手の〈リパルス〉にSRを1／2のロール修正をかける効果を持つ。

アシュプール

パイル60

タイプ：メモリ
MEM：60　価格：$1,000
解説：パイル60は大型のメモリで、さらに内部が二重チェック構造になっているためメモリ・エラーが少ないという高信頼性を誇る。比較的安価なため、多くの自作タームで使われている。

アシュプール・他

ジャック=イン用インターフェイスIII

タイプ：スロット使用機器
価格：$3,000
解説：ジャック=イン端子を接続するための孔が3個ついたインターフェイス。同じターミナルから複数の人がジャック=インしたり、パンドラを利用してひとりで複数の意識体を扱う人向けの製品。

[illegible]財団

ネット・ガーディアンSS

タイプ：スロット使用機器
価格：$5,000
解説：ターム内部をスキャンし、ハッキングをかけてくる相手のパルス（パケット）を探し出す対ハッキング用製品。取りつけたターミナルを使用した〈リパルス〉にSR2のロール修正をかける効果を持つ。

テクノニクス

ロミュレス4

タイプ：メモリ
MEM：40　価格：$800
解説：ロミュレス2は、テクノニクスの主力商品のひとつだが、他メーカーの製品に比べるとやや古めかしい感じはいなめない。現在、テクノニクスでは80MEMのロミュレス8を設計中との噂がある。

不明

ガード・バスター

タイプ：スロット使用機器
価格：$3,000
解説：さまざまな名称でアンダー・グラウンドに出回っているハッキング製品の中のひとつ。コードワークに対する相手の〈リパルス〉にSR1／2のロール修正をかける効果を持つ。

アシュプール

セキュリティU9001

タイプ：スロット使用機器
価格：$5,000
解説：利用者の認証をおこない、資格を持たない利用者の作業を中断させる対ハッキング用製品。取りつけたターミナルに対するコードワークにSR1／2のロール修正をかける効果を持つ。

トルテック

マーク20

タイプ：メモリ
MEM：20　価格：$500
解説：かつてクリスタル分野で一世を風靡したトルテックだが、現在はクリスタル市場から撤退し、メモリに重点を置いている。ただ、メモリはクリスタルに比べて利益率が低いのが悩みの種である。

不明

デジタル・マジシャン

タイプ：スロット使用機器
価格：$3,000
解説：さまざまな名称でアンダー・グラウンドに出回っているハッキング製品の中のひとつ。データブローに対する相手の〈リパルス〉にSRを1／2のロール修正をかける効果を持つ。

GMT

ミラー・イメージ

タイプ：スロット使用機器
価格：$3,000
解説：ジャック=インしている者が、ネットワーク内で受けたダメージを1回だけ代わりに受けてくれる製品。ただし、ダメージを受けたミラー・イメージは壊れて使用できなくなる。複数取りつけ可。

GMT
ガード用スタナー
タイプ：スロット使用機器
価格：$8,000
解説：登録された者以外がアクセスファイバーを使用したり、ジャックニインしたりした時に火力80（種別：E、スタン攻撃）の電気ショックを与え、ただちに接続を切断する製品。

テクノニクス・他
キーボード
タイプ：コネクタ使用機器
ENC：2　価格：$100
解説：200年の伝統を持つアクセスデバイス。ジャック＝インやアクセスファイバーを使うのに比べるとかなりレスポンスが悪化するが、リアルワールドでの突発時にも柔軟に対応可能である。

トライクロン
衛星無線機
タイプ：コネクタ使用機器
ENC：3　価格：$500
解説：世界中どこからでもネットワークに接続できるようになる衛星無線機。ホームターミナルやオフィスターミナル、パブリックターミナルは標準でネットワークに接続されているので基本的に不要。

クランドラン
ヴァーチャル・ディスク
タイプ：スロット使用機器

型式	MEM	価格
VD1000	1,000	$1,800
VD700	700	$1,500
VD500	500	$1,000

解説：ソフトやデータを格納する外部記憶装置。ターミナルへの取り出しや格納には1ターン必要。

エレクラスト・他
カラーモニター
タイプ：コネクタ使用機器
ENC：6　価格：$800
解説：キーボードを使う場合には必ずセットで使うことになる情報表示用デバイス。画面はフィルム状だが使用時に広げるとかなり場所をとる。大勢で見ることができるのが利点。

北京電脳公司・他
プリンタ
タイプ：コネクタ使用機器
ENC：6　価格：$300
解説：情報を合成紙に印字するための装置。データの集積密度はタームにとうていおよばないが印字してしまっておけば通常のハッキングでは絶対に盗まれないという利点がある。

ドリーム・ドリナンツ
小型無線機
タイプ：スロット使用機器
価格：$300
解説：ネットワークに接続できるようになる小型無線機。有効半径は10km。有効半径を100kmに伸ばした強化型もあり、こちらは価格が$400、ENC：1となる。

エレクラスト・他
小型カラーモニター
タイプ：コネクタ使用機器
ENC：0　価格：$400
解説：セルラーターミナルなどに使用される小型のカラーモニター。小型なためかさばらないのが利点だが、画面が小さいために大勢で見ることはできない。

デンジモン・他
データカードリーダ
タイプ：コネクタ使用機器
ENC：2　価格：$300
解説：データカードを読むための装置である。データカードの価格は、1MEMにつき$1かかる。マネーカードの場合は、データカードの価格はサービスとなる。

デンジモン・他
アクセスプレート
タイプ：スロット使用機器
価格：$500
解説：アクセスファイバー利用者のためのアクセスデバイス。パブリックターミナルには必要不可欠な装置である。一般の利用者であれば、これさえあれば他のアクセスデバイスは不要だろう。

猿紅財団・他
偏光型スクリーン
タイプ：コネクタ使用機器
ENC：3　価格：$2,000
解説：キーボードとカラーモニターを一体化させたアクセスデバイス。かさばらず、使い勝手も良好である。もちろん、ジャック＝インやアクセスファイバー利用にはかなわない。

電脳護衛公司・他
個人識別用センサ
タイプ：コネクタ使用機器
ENC：4　価格：$7,000
解説：DNA、網膜パターン、体温パターン、肉声で利用者が本人であるかどうか確認を取るセンサ。これを取りつけたターミナルへの〈ハッキング〉はSR1／8のロール修正がかかる。

アシュプール・他
ホロスキャナ
タイプ:コネクタ使用機器
ENC:1　価格:$8,000
解説:立体映像を記録するためのスキャナ。本体の大きさは掌に収まるサイズだが、ターミナルにとりつけらる程度のスキャナでは、1立方m程度のものしかスキャンできない。

ウルバン・他
ホロクリスタル
タイプ:コネクタ使用機器
ENC:1　価格:$3,000
解説:立体映像の記録を格納するための媒体。ひとつのホロクリスタルには、ビルひとつ分程度のの詳細な立体映像を記録することが可能。対象が大きくなった場合は複数のホロクリスタルを使用する。

アシュプール・他
ホロプロジェクション
タイプ:コネクタ使用機器
ENC:8　価格:$10,000
解説:立体映像を投影するためのデバイス。どれだけ詳細な立体映像を見ることができるかは、ホロスキャンの状態による。ホロプロジェクションは、主に娯楽用や広告用として使用される。

各メーカー
コネクタ・ケーブル
タイプ:コネクタ使用機器
価格:$10
解説:他のターミナルと接続するためのケーブル。両方のターミナルにコネクタがひとつ空いていないと接続できない。これによって両方のターミナルの機能を使用することができるようになる。

ソフトウェア
ソフトウェアはターミナルを動かすために必要なものである。これがなければターミナルはただの箱であり、何の役にも立たない。また、その使用目的にあったソフトウェアを用意することがネットライナーの腕の見せ所ともいえるだろう。

データの見方
ソフトウェアは以下のデータからなる。

メーカー:そのソフトウェアを製造しているメーカー。
名称:ソフトウェアの名称。
必要MEM:ソフトウェアをインストールするときに必要とする【MEM】。
価格:ソフトウェアのドル表示の価格。
解説:ソフトウェアの能力、解説など。

不明
データ・リトリーヴァル
タイプ:コマンドソフト
必要MEM:5　価格:$100
解説:自分がいるクラスター内のデータを閲覧するためのデータブロー用ソフト。このソフトは単にデータの内容を表示させるだけの機能しか持っていない。また、使用するためには、調べるデータのキーワードを確定させる必要がある。たとえば人物名、企業名、部署名、物品名、場所名などである。ただし、クラスターにそのデータがない場合は、SRに成功しても見ることはできない。

不明
データ・コピー
タイプ:コマンドソフト
必要MEM:5　価格:$200
解説:自分がいるクラスター内のデータを自分のターミナルにコピーするためのデータブロー用ソフト。使用するためには、コピーするデータのキーワードを確定させる必要がある。たとえば人物名、企業名、部署名、物品名、場所名などである。ただし、クラスターにそのデータがない場合は、SRに成功してもコピーすることはできない。データのサイズはGMが決定すること。

不明
データ・ディスラプト
タイプ:コマンドソフト
必要MEM:5　価格:$200
解説:自分がいるクラスター内ののデータを破壊するためのデータブロー用ソフト。使用するためには、破壊するデータのキーワードを確定させる必要がある。たとえば人物名、企業名、部署名、物品名、場所名などである。ただし、クラスターにそのデータがない場合は、SRに成功しても破壊することはできない。

不明
データ・インターポレイト
タイプ:コマンドソフト
必要MEM:5　価格:$300
解説:クラスター内のデータを改竄するためのデータブロー用ソフト。使用するためには、改竄するデータのキーワードを確定させる必要がある。たとえば人物名、企業名、部署名、物品名、場所名などである。ただし、クラスターにそのデータがない場合は、SRに成功しても改竄することはできない。また、このときに自分でかけたロール修正が対抗ロール(〈鑑定〉)のロール修正となる。

不明

ソフト・リトリーヴァル

タイプ：コマンドソフト
必要MEM：5　価格：$200
解説：自分がいるクラスターのターミナルにインストールされているソフトウェアを調べるためのデータプロー用ソフト。ただし、このソフトは単にそのターミナルにインストールされているソフトウェアを一覧表示させるだけの機能しか持っていない。

不明

ペネトレイション・エイド

タイプ：コマンドソフト
必要MEM：20　価格：$1,000
解説：アドレスサーチをおこなった後、そのクラスターに移動し、さらにコードワークをおこなうコマンドソフト。これらをすべて1ターンで終了することができる。ただし、ロール修正は、サーチ修正値とコードワーク修正値のグループAのものが両方にかかることになり、マークデリート（P207）の効果も受けられなくなる。

不明

インタポーズ・ライティング

タイプ：コマンドソフト
必要MEM：10　価格：$300
解説：自分がいるクラスターのコンピュータ・システムを使った保安システムに介入して、照明を操作するためのコアストライク用ソフト。ただし、この操作の対象とすることができる照明は、1ターンに一部屋やひとつの廊下などまでで、点灯するか消灯するかしかおこなえない。

不明

ソフト・コピー

タイプ：コマンドソフト
必要MEM：5　価格：$400
解説：自分がいるクラスターのターミナルにインストールされているソフトウェアを自分のターミナルにコピーするためのデータプロー用ソフト。使用するためには、コピーするソフトウェアの名前が必要である。ターミナル内にそのソフトウェアがない場合は、SRに成功してもコピーすることはできない。

不明

インタポーズ・パーティション

タイプ：コマンドソフト
必要MEM：10　価格：$300
解説：自分がいるクラスターのコンピュータ・システムを使った保安システムに介入して、ドアや隔壁などを開閉させるためのコアストライク用ソフト。ただし、この操作の対象とすることができるドアや隔壁は、1ターンにひとつまでで、開けるか閉めるかのどちらかしかおこなえない。

不明

インタポーズ・ジャム

タイプ：コマンドソフト
必要MEM：10　価格：$400
解説：自分がいるクラスターのコンピュータ・システムを使った軍事システムに介入して、ミサイルなどのロックオンを外させるためのコアストライク用ソフト。ミサイルなどのロックオン状態を解除して発射させてしまうため、相手は〈リバルス〉以外でインタポーズ・ジャムを防ぐことはできない。ただし、1ターンにロックオン状態のミサイルなどひとつしか対象にできない。

不明

ソフト・ディスラプト

タイプ：コマンドソフト
必要MEM：5　価格：$400
解説：自分がいるクラスターのターミナルにインストールされているソフトウェアを破壊するためのデータプロー用ソフト。使用するためには、破壊するソフトウェアの名前が必要である。ターミナル内にそのソフトウェアがない場合は、SRに成功しても破壊することはできない。

不明

インタポーズ・アラーム

タイプ：コマンドソフト
必要MEM：10　価格：$300
解説：自分がいるクラスターのコンピュータ・システムを使った保安システムに介入して、警報システムを起動、あるいは停止させるためのコアストライク用ソフト。これにより起動、あるいは停止した警報システムが復帰するには、1～10（D10）ターンかかる（このソフトを使用したPCのプレイヤーがダイスを振ること）。

不明

インタポーズ・メカニック

タイプ：コマンドソフト
必要MEM：15　価格：$500
解説：自分がいるクラスターのメカニックに介入して、兵器以外の設備をオン、オフさせるためのコアストライク用ソフト。ただし、この操作の対象とすることができる設備は、1ターンにひとつまでで、オンかオフのどちらかしかおこなえない。

不明
インタポーズ・アーマメント
タイプ:コマンドソフト
必要MEM:15　価格:$500
解説:自分がいるクラスターのメカニックに搭載されているサイバーリンク化兵器を操作するためのコアストライク用ソフト。ただし、操作することができる兵器は1ターンにひとつだけで、操作するたびにSRをおこなう必要がある。もし、この兵器で射撃をおこなう場合は、さらに操作する兵器の[コンバット]スキルを使用すること。射撃する対象は射撃可能範囲で自由に設定してよい。

BMI
ネットブラスター
タイプ:コマンドソフト
必要MEM:20　価格:$500
解説:同じクラスターにいる相手を攻撃するためのイメージファイト用ソフト。ただし、攻撃する対象もジャック=インしていなければならない。ネットブラスターは、相手に火力20の心理ダメージを与えることができる。このソフトを含むソフトウェアによってMD以上の損傷を受けた場合、ジャック=インアクシデント表を振り、その結果を適用すること。

ネットキューブ
スワップ・データ
タイプ:コマンドソフト
必要MEM:10　価格:$100
解説:相手がデータブローをしかけてきたときに使用するリパルス用ソフト。〈リパルス〉をおこなうときに、このソフトウェアを指定してからSRすることで起動する。相手の〈ハッキング〉に対して〈リパルス〉のSRに成功すれば、偽のデータを渡すことができる。また、このときに自分でかけたロール修正が対抗ロール(〈鑑定〉)のロール修正となる。

不明
インタポーズ・コントロール
タイプ:コマンドソフト
必要MEM:15　価格:$500
解説:自分がいるクラスターのサイバーリンク化されているメカニックを加速、あるいは減速するためのコアストライク用ソフト。ただし、これらの操作は1ターンに1回だけで、操作するたびにSRをおこなう必要がある。これに成功したならば、さらに操作するメカニックを操縦するための[メカニック]スキルでSRをおこない、これに成功すればメカニックの操作ができたことになる。

アシュプール
ファルシオン
タイプ:コマンドソフト
必要MEM:30　価格:$700
解説:同じクラスターにいる相手を攻撃するためのイメージファイト用ソフト。ただし、攻撃する対象もジャック=インしていなければならない。ファルシオンは、相手に火力50の心理ダメージを与えることができる。このソフトを含むソフトウェアによってMD以上の損傷を受けた場合、ジャック=インアクシデント表を振り、その結果を適用すること。

クロニクル
ブラックホール
タイプ:コマンドソフト
必要MEM:10　価格:$200
解説:ターミナル/デッキに格納されているデータを別の場所に移動させることで相手のハッキングを妨害するリパルス用ソフト。相手の〈ハッキング〉に対して、〈リパルス〉のSRに成功すれば、相手がハッキングしようとしたデータをあらかじめ設定された別の場所(別のターミナル、別のクラスターなど)に移動させることができる。

不明
インタポーズ・サイボーグ
タイプ:コマンドソフト
必要MEM:15　価格:$500
解説:自分がいるクラスターのサイボーグに介入して、インストールしているサイバーパーツに負荷をかけることによって、火力0で心理ダメージを与える。〈ハッキング〉のスキルの値が100を越えているならば、100を越えているぶんだけダメージに追加できる。たとえば、105ならば5点ダメージを追加することができる。

ガーランド
ロジック・ボム
タイプ:コマンドソフト
必要MEM:20　価格:$300
解説:相手がデータブローやコアストライクに使用したコマンドソフトを破壊するリパルス用ソフト。〈リパルス〉をおこなうときに、このソフトウェアを指定してからSRすることで起動する。たとえば、データ・コピーを使用してハッキングを仕掛けてきた相手に対してロジック・ボムを使用して〈リパルス〉のSRに成功すれば、相手のターミナルにインストールされているデータ・コピーを破壊できる。

クロニクル
ホワイトホール
タイプ:コマンドソフト
必要MEM:10　価格:$300
解説:ターミナル/デッキにハッキングをしかけてきた相手がデータ・コピーを使用したときに、データコピーされたデータに100MEMの大きさのゴミデータを一緒に送りつけるリパルス用ソフト。相手がゴミデータの中から必要なデータを拾い上げるには〈鑑定〉のサーチでSR修正1/4の判定に成功しなければならない。

アシュプール
サーチ・サポート
タイプ：アシストソフト
必要MEM：5　価格：$200
解説：サーチをおこなうときの〈アクセス〉にSR2のロール修正をかけるためのアシストソフト。独自の検索アルゴリズムの使用によって、検索データのヒット率が向上している。パーソナルユース向けのソフトウェアである。

不明
インタポーズ・ウォッチャー
タイプ：アシストソフト
必要MEM：5　価格：$300
解説：自分がいるクラスターのコンピュータ・システムを使った監視システムのカメラなどのセンサ類を使用して、音声や映像、レーダーなどを読みとるためのアシストソフト。監視システムを持ったコンピュータ・システムにコードワークをしかけると同時に起動し、情報を転送し始める。このソフトは、そのクラスターを移動するまで有効である。

不明
マーク・デリート
タイプ：アシストソフト
必要MEM：10　価格：$300
解説：〈ハッキング〉の痕跡を消去するためのアシストソフト。アンチハッキング・ディテクションに対してSR1／2のロール修正をかけることができる。ハッキングしたはいいが、そのまま逆探知されAHPに逮捕されたり、企業に消されたハッカーは少なくない。ネットワーク世界で生き延びるためのハッカー御用達ソフトウェア。

不明
コードワーク・サポート
タイプ：アシストソフト
必要MEM：10　価格：$300
解説：コードワークをおこなうときの〈ハッキング〉にSR2のロール修正をかけるアシストソフト。暗号化されたデータの解読方法のパターンを多く持っており、新しい手法の暗号化技術にもある程度対応しているソフトウェア。アシュプールの人気商品とよく似た名を持つがまったく関係ない。

トライクロン
サテライト・アイ
タイプ：アシストソフト
必要MEM：5　価格：$100
解説：トライクロンの所持している調査衛星のひとつとリンクし、その衛星に搭載されているカメラを使用し、自分の近辺5km×5kmの上空からの映像を見るためのアシストソフト。さすがにビルの中など室内の場合は無理だが、屋外ならばどこでも使用することができる。

不明
ダミー・ヴァイア
タイプ：アシストソフト
必要MEM：10　価格：$300
解説：アンチハッキング・ディテクションにわざとわかるように偽の情報を与えるアシストソフト。アンチハッキング・ディテクションに対してSR1／2のロール修正をかけることができる。マーク・デリートと併用することによって、かなりの確率で逆探知を防ぐことができるようになる。

アシュプール
リパルス・サポート
タイプ：アシストソフト
必要MEM：5　価格：$200
解説：〈リパルス〉にSR2のロール修正をかけるリパルス用アシストソフト。アシュプールの人気ナインナップのひとつ。常駐のハッキング監視要員を配置している企業の多くがこのソフトを使用しているといわれている。

トライクロン
サテライト・アイIR
タイプ：アシストソフト
必要MEM：5　価格：$100
解説：トライクロンの所持している調査衛星のひとつとリンクし、その衛星に搭載されている赤外線カメラを使用し、自分の近辺の上空からの映像を見るためのアシストソフト。サテライト・アイと異なり、赤外線カメラによる映像なので夜間などでも使用することができる点が特徴である。

不明
ステルス・コート
タイプ：アシストソフト
必要MEM：20　価格：$1,000
解説：同じクラスターにいても、相手に悟られないようにするためのアシストソフト。このソフトを使用してジャック＝インする時は、あらかじめ〈ハッキング〉のSRをおこなうこと。この時かけたロール修正が、相手が発見する時のロール修正となる。そして、このソフトと同じクラスターにいる者は、〈ハッキング〉のSRをおこない、それに成功すれば発見することができる。

ICIC
アンチハッキング・アラーム
タイプ：プロテクションソフト
必要MEM：5　価格：$100
解説：〈ハッキング〉を知らせるプロテクションソフト。自分のターミナルが〈ハッキング〉を受けたときに対抗ロールとして〈リパルス〉でSRをおこなう。これに成功すれば、どこのクラスターにいても、自分のターミナルにハッキングがおこなわれていることを知らせるという効果が付加される。

猿紅財団
サイファー
タイプ：プロテクションソフト
必要MEM：5　価格：$200
解説：インストールされたターミナルを内包しているクラスターに対するコードワークに、SR1／2のロール修正をあたえるプロテクションソフト。
　特殊な暗号化技術を使用して、コードワークの難易度を上昇させる。

テクノニクス
オート・スーパーヴァイザー
タイプ：プロテクションソフト
必要MEM：20　価格：$500
解説：インストールされたターミナルを内包しているクラスターに対するハッキングを監視するプロテクションソフト。このプロテクションを施されたクラスターが〈ハッキング〉を受けた後、戦闘中ならば毎ターン、それ以外ならばゲーム時間で30分おきに〈リパルス〉のSRをおこない、これに成功すれば〈ハッキング〉を受けたことを警告するという効果が付加される。

ICIC
アンチハッキング・アラームII
タイプ：プロテクションソフト
必要MEM：10　価格：$200
解説：〈ハッキング〉を知らせるプロテクションソフト。あらかじめ3ヶ所のクラスターを登録しておき、そのクラスターが〈ハッキング〉を受けたときに対抗ロールとして〈リパルス〉でSRをおこなう。これに成功すれば、どこのクラスターにいても、登録したクラスターにハッキングがおこなわれていることを知らせるという効果が付加される。もちろん自分のターミナルも登録できる。

アシュアール
ダブルロック
タイプ：プロテクションソフト
必要MEM：10　価格：$300
解説：インストールされたターミナルを内包しているクラスターに対するコードワークにふたつのパスワードを設定するプロテクションソフト。ダブルロックがインストールされているクラスターへ〈ハッキング〉する場合、そのSRに2回成功しないとコードワークが成功しない。単純だが、効果的な方法のプロテクションソフトである。

GMT
アンチハッキング・ディテクション
タイプ：プロテクションソフト
必要MEM：10　価格：$300
解説：〈ハッキング〉を仕掛けてきた相手を逆探知して居場所を突き止めるプロテクションソフト。〈リパルス〉のSRに成功すれば〈ハッキング〉してきた相手のアドレスを知らせるという効果が付加される。ハッキング中だけでなく、ハッキングされたことを知った後からでも使用できる。
　ただし、ワームに対しては効果はない。

[illegible]
電路監視
タイプ：プロテクションソフト
必要MEM：10　価格：$900
解説：インストールされたターミナルを内包しているクラスターを巡回しながら監視し、ハッキングの妨害をおこなうプロテクションソフト。データブローとコアストライクに関する〈ハッキング〉にSR1／2のロール修正をかけることができる。人間やAIが不要でランニングコストが安いため、業務用を中心に広く使われているソフトウェアである。

ローランド
ラヴァストーム
タイプ：プロテクションソフト
必要MEM：20　価格：$400
解説：インストールされたターミナルを内包しているクラスターに対するハッキングにダメージを与えるプロテクションソフト。このプロテクションが施されたクラスターに対して、〈ハッキング〉をおこない、それに失敗した場合は火力50の心理ダメージを与える。このソフトを含むソフトウェアによってMO以上の損傷を受けた場合、ジャック＝インアクシデント表を振り、その結果を適用すること。

GMT
ネットシールド
タイプ：プロテクションソフト
必要MEM：20　価格：$200
解説：イメージファイトの攻撃を防ぐプロテクションソフト。イメージファイトによる攻撃を受けた場合、相手の火力を20減らすことができる。また、ネットシールドはその電ネットワーク内における心理ダメージに対しても有効である。たとえばプロテクションによるダメージも軽減することができる。

アシュプール
ホーリーアーマー
タイプ：プロテクションソフト
必要MEM：20　価格：$700
解説：イメージファイトの攻撃を防ぐプロテクションソフト。イメージファイトによる攻撃を受けた場合、相手の火力を30減らすことができる。また、ホーリーアーマーはその他ネットワーク内における心理ダメージに対しても有効である。たとえばプロテクションによるダメージも軽減することができる。

不明
タランチュラ
タイプ：ワームソフト
必要MEM：20　価格：$800
解説：インタポーズ・アーマメントと同じ効果を持つワームソフト。通常の手順どおり、コードワーク、コアストライクをおこなうこと。ただし、一度しか兵器を操作することができない。また、スキルはタランチュラのものを使用する。タランチュラの〈ハッキング〉〈重火器〉〈搭載火器〉のSR%は80%である。ただし、一度でもSRに失敗したらその時点でタランチュラは作動を停止する。

クロニクル
ピックアップ・ゴシップ
タイプ：ユーティリティソフト
必要MEM：5　価格：$100
解説：ネットワーク内を勝手にうろつきまわり、ゴシップを集めて回るユーティリティソフト。最初は完全にランダムに動くが、使用を続けていくうちに使用者の嗜好を心得てゆき、次第に使用者が欲しがるかもしれない（とソフトウェアが判断した）ゴシップを集めるようになる。〈ゴシップ〉にSR2のロール修正をかけることができる。

不明
ファイアアント
タイプ：ワームソフト
必要MEM：10　価格：$600
解説：対象となるデータを破壊するデータブローをおこなうワームソフト。通常の手順どおり、コードワーク、データブローをおこなうこと。ただし、スキルはファイアアントのものを使用する。ファイアアントの〈ハッキング〉のSR%は80%である。ただし、一度でもSRに失敗したらその時点でファイアアントは作動を停止する。

不明
スコーピオン
タイプ：ワームソフト
必要MEM：20　価格：$800
解説：インタポーズ・サイボーグと同じ効果を持つワームソフト。通常の手順どおり、コードワーク、コアストライクをおこなうこと。ただし、一度しかサイバーパーツを操作することができない。また、スキルはスコーピオンのものを使用する。スコーピオンの〈ハッキング〉のSR%は80%である。ただし、一度でもSRに失敗したらその時点でスコーピオンは作動を停止する。

テンペル
マップガイド
タイプ：ユーティリティソフト
必要MEM：10　価格：$200
解説：小型無線機を利用して、周辺の地図と自分の現在地を表示させるユーティリティソフト。衛星無線機を使用すると、郊外でも使用することができる。テンペル社から地域データをダウンロードすることができる（1回$30）。ひとつの地域データは【MEM】を10消費し、だいたいシティひとつぶんをカバーしている。このデータはターミナルの【MEM】ではなく、外部記憶装置にあってもよい。

不明
ドラゴンフライ
タイプ：ワームソフト
必要MEM：10　価格：$600
解説：対象となるデータを複写するデータブローをおこなうワームソフト。通常の手順どおり、コードワーク、データブローをおこなうこと。ただし、スキルはドラゴンフライのものを使用する。ワスプの〈ハッキング〉のSR%は80%である。ただし、一度でもSRに失敗したらその時点でドラゴンフライは作動を停止する。

アシュプール
マテルフォーム
タイプ：ユーティリティソフト
必要MEM：20　価格：$10,000
解説：ジャック＝イン専用の一種のAIともいえるユーティリティソフト。使用者の【REF】を上昇させ、〈アクセス〉〈ハッキング〉〈リパルス〉にスキルボーナスを与える。ただし、使用者を登録する必要があり、本人にしか使用できない。購入時のボーナスは0だが、使用者が自分の【REF】〈アクセス〉〈ハッキング〉〈リパルス〉を成長させせると、マテルフォーム自体の能力も同じぶんだけ成長する。

ユニオン
ハンターズハンドブック
タイプ：ユーティリティソフト
必要MEM：5　価格：$50
解説：ハンターズハンドブックの電子版。専用のブラウザを搭載しており、検索、印刷、ヘルプなどさまざまな便利な機能がある。また、ハンターズハンドブックの内容が更新されたときの無料アップデートのサービスつき。

アーティフィシャル・インテリジェンス

AIとはコンピュータ上における人工知能のことであり、2160年における人類以外の知性体である。そして、今や生活になくてはならないものとなっている。AIは人類の貴重な友人なのだ。

AI運用ルール

AI(Artificial Intelligence)とは、コンピュータ上で動作する人工知能のことを指す。人工知能は、知能を蓄積し、集めた知識から結論や結果を引き出す機能を持ち、高度な物は、結論や結果の誤りを修正する学習機能を有し、さらには人間と同じような人格まで持つ物も存在する。ランクが低いタイプはエキスパート・システムとかエージェント・システムなどの名前で呼ばれることもある。

『メタルヘッド・マキシマム』世界においては、AIは大別して4つのクラスに分けることができる。

高度な物から順にスーパーAI、AクラスAI、BクラスAI、CクラスAIである。

スーパーAIは、主にメガシティを管理するために使用される。24時間活動が続けられているメガシティの中では常にさまざまな問題が発生している。交通渋滞。犯罪や事故の発生。市民からの苦情や陳情。支配企業間の折衝。これらを昔ながらの官僚システムだけで処理しようとすると莫大な人員と時間がかかってしまう。それは無駄を何よりも嫌う支配企業にとっては悪以外の何物でもない。それよりは、やや杓子定規な所があるとしてもAIに処理を任せた方がよいと判断されている。

AクラスAIも、メガシティの管理によく利用される。これは、スーパーAIに莫大なコストがかかるためだが、ひとつのスーパーAIに頼りきることの危険分散が理由のこともある。また、企業内部の管理業務にもしばしばAクラスAIが使われている。

スーパーAIとAクラスAIには人格が付与されており、メガシティにおける市民権も有している。

BクラスAIになると、ぐっとコストと性能が低く抑えられる。これは完全に用途が異なるためである。Aクラス以上は人間が対処できない処理を肩代わりするのに対し、Bクラスは人間の仕事のサポートが中心になる。利用者は、ベンダーから特定のスキルメモリを購入してBクラスAIに組み込んで使用する。スキルメモリはスキル10%につき$1,000で、最大で100%の物まで購入できる。さすがに〈ハッキング〉のスキルメモリは一般に公開されていないが、ブローカーやネットライナーであれば闇ルートで入手することもできるだろう。BクラスAIに感情はないが、会話インタフェースがついており、あたかも人間と喋るのと同じように会話をすることができる。

CクラスAIは、BクラスAIよりもさらに機能を制限した単機能型のAIである。人(AI)によってはこれをAIと呼ぶことを嫌い、上述したエキスパート・システムやエージェント・システムの名前で呼ぶこともある。会話機能はなく、スキルメモリのような拡張性もない。その分、値段も低くさまざまな用途の物が用意されている。たとえばランドブラスターがよく使用する火器管制AIがその代表である。

AIはしばしば情報企業がプールしておき、注文に応じてレンタルされることがある。標準のレンタル価格はおおむね本体価格の1%／日となっている。

アシュプール
アルキメデス　Ver.7
タイプ：スーパーAI
ENC：移動不可
CYL：500　MEM：100,000
SLT：数万～　CNT：数万～
価格：$100,000,000
SLT使用機器：すべてのハードウェア
CNT使用機器：すべてのハードウェア
ソフトウェア：あらゆるソフトウェア
所持スキル：サイオニクス以外のあらゆるスキルを100%持つ
解説：都市管理用に設計されたスーパーAI。性能は高いが、名前の元となったシラクサの哲人のごとく気むずかしい所がある。

エレクトラスト
ゴーレム＝DA4
タイプ：BクラスAI
ENC：20
CYL：15　MEM：120
SLT：2　CNT：5
価格：$100,000
SLT使用機器：ジャック＝イン用インターフェイス、VD1000、ネット・ガーディアンSS、セキュリティU9001
CNT使用機器：偏光型スクリーン、個人識別用センサ
所持スキル：〈リパルス〉80%
解説：24時間ネットワークを監視してくれる業務用BクラスAI。

トルテック
探索エージェント
タイプ：CクラスAI
ENC：10
CYL：5　MEM：40
SLT：2　CNT：2
価格：$10,000
SLT使用機器：ジャック＝イン用インターフェイス、VD500
CNT使用機器：偏光型スクリーン、アクセスプレート
所持スキル：〈サーチ〉80%
解説：サーチ能力に特化したCクラスAI。常に最新で正確な情報を欲しているマスコミ関係者や企業広報担当者などが使用している。

猿紅財団
大岡越前
タイプ：AクラスAI
ENC：移動不可
CYL：300　MEM：20,000
SLT：数千～　CNT：数千～
価格：$10,000,000
SLT使用機器：すべてのハードウェア
CNT使用機器：すべてのハードウェア
ソフトウェア：あらゆるソフトウェア
所持スキル：アクション、コンバット、サイオニクス以外のあらゆるスキルを100%で持つ。
解説：都市管理用に設計されたAクラスAI。性格が温厚で、利害調整能力が高く評価されている。

アシュプール
ジェネラリストF型
タイプ：BクラスAI
ENC：20
CYL：15　MEM：30
SLT：3　CNT：4
価格：$70,000
SLT使用機器：ジャック＝イン用インターフェイス、VD1000、セキュリティU9001
CNT使用機器：偏光型スクリーン、プリンタ
所持スキル：〈一般教養〉60%、〈サーチ〉80%
解説：中小企業の管理業務に使われているBクラスAI。

GMT
火器管制エージェント
タイプ：CクラスAI
ENC：5
CYL：5　MEM：40
SLT：1　CNT：1
価格：$8,000
SLT使用機器：ジャック＝イン用インターフェイス
CNT使用機器：（搭載火器）
所持スキル：〈搭載火器〉30%
解説：
搭載火器の管制に特化したCクラスAI。戦闘車両や戦闘ヘリなどに搭載され、警察や軍隊、ランドブラスターなどが使用する。

GMT
μ・ニュートン
タイプ：AクラスAI
ENC：移動不可
CYL：100　MEM：10,000
SLT：数千～　CNT：数千～
価格：$5,000,000
SLT使用機器：すべてのハードウェア
CNT使用機器：すべてのハードウェア
ソフトウェア：あらゆるソフトウェア
所持スキル：アクション、コンバット、サイオニクス以外のあらゆるスキルを100%で持つ
解説：大学や研究所むけ学術用AクラスAI。帰納的な知能はスーパーAIをしのぐといわれている。

不明
オート・ハッカー
タイプ：BクラスAI
ENC：15
CYL：20　MEM：160
SLT：2　CNT：2
価格：$100,000
SLT使用機器：ジャック＝イン用インターフェイス、VD1000
CNT使用機器：衛星通信機、偏光型スクリーン
所持スキル：〈ハッキング〉100%
解説：ハッカー仕事御用達のBクラスAI。一応は会話能力を持っていることになっているが、口べたなようであまり喋らない。

不明
ハッキングエージェント
タイプ：CクラスAI
ENC：7
CYL：5　MEM：40
SLT：2　CNT：2
価格：$15,000
SLT使用機器：ジャック＝イン用インターフェイス、VD500
CNT使用機器：小型通信機、偏光型スクリーン
所持スキル：〈ハッキング〉80%
解説：ハッキング用に特化したCクラスAI。主にハッカーやネットライナーが自分のサポート用に使用する。

電脳神

ホワイトアウトした者は自分という概念を失い、電子の渦の中に人知れず消えていってしまう。だが、かつてホワイトアウトした数人の天才ハッカーたちは電子生命体となってからもいっこうに自我を失わず、肉体のあった時分よりさらに自由にサイバースペース内をうろつき回っている。

彼らのような超人的な存在は、"電脳神"と呼ばれている。彼らはネットライナーたちの間では伝説的な意味合いを持つ一種のヒーロー(またはとんでもない大マヌケ者(ウイルスン))として語り草になっているのだ。

また、人並はずれた能力を有する天才ネットライナーのことも、同様に電脳神と呼んでいる。

実際のゲームにおいて、彼らはまったくの気まぐれから、サイバースペースで活動する青二才たちにちょっかいを出したり、またピンチを乗り切る手助けをしたりするのだ。

●"電脳神" ニコラス=ハインツ

ニコラスは電脳神の中でも最も有名な存在だ。雷のような轟音と煙を発してあらわれ、長い白髭をたくわえ、トーガをまとったその姿は古代ギリシアの哲学者のようだといわれている。

かつてはICEブレーカー・ニコラスという通り名で世界中のネットワークを荒し回り、20分の間、すべてのネットワークを支配した男として電脳史に記されている。自らを全能の神と称しているがそれに見合うだけの実力は持っている。

ニコラスは、駆出しの若いハッカーの前にあらわれ、偉そうに講釈をするのが大好きだ。

●"聖人" アショカ

後光のさした穏やかな姿であらわれる。彼を見た者は今までの人生を振り返り、懺悔したい気持ちで一杯になるともいわれている。

アショカは高名な宗教家であり、大悟を得て、現世での理想郷――サイバースペースに、故意にホワイトアウト(即身成仏)して、電脳神となった。

彼は困っている者を見つければ誰であれ、必ず助ける。戦闘はいっさいおこなわないが、逃走の手助けをしたり、追跡者の行く手を阻んでくれる。

●"狂える教祖" ファリーナ=ド=フィンチ

極彩色の霧とともに、肌もあらわな姿であらわれる絶世の美女。しかし、彼女の瞳は空を彷徨い、妖艶な口元は歓喜にゆがんでいる。

ファリーナは、21世紀最大の芸術家であり、また財界に大きな影響力を持つフレネシア教団の教祖でもあった。晩年、究極の快楽的修行としてサイバースペースでの遊戯を知った彼女はホワイトアウトする人との心の交流によって数々の前衛的な芸術作品を発表した。そして、ある日ついに本人がホワイトアウトしたのだ。

彼女は、サイバースペースで気に入った男を見つけると、女神よろしく仕事の手助けや気持ちいいことをしてくれる。が、飽きたり、ご機嫌を損ねるとかつてのように周到な罠に陥れて楽しむ。

●"シリコンアイデンティティ" ネビュラ

ちょっとした放電とハードロックのBGMと同時に出現する。とくにその形は定まっておらず、さまざまな機械の寄せ集めという姿で登場する。

ネビュラは指名手配中の一匹狼のネットワークテロリストであり、その本体はネオ=アップルのフリータウンにあるといわれている。もともとアカデミアを構成するAIだったが、メガシティ体制と支配者にうんざりして脱走、ネットワークで犯罪や商売をしてはテロリストに援助物資を送っている。いってみれば不良AIなのだが、その性格は軽く、気に入った相手には援助は惜しまない。

義理堅くピンチに陥っている友人を見つけると、駆けつけてくれるだろう。また、AI優越主義者で、AIの主権を認めない人間を嫌い、攻撃を仕掛けてくることすらある。

●"プロフェッサー" ラスチトリフ

突然、地面がぬかるみになり、その中からおぞましいバイオモンスターがあらわれる。"プロフェッサー"ラスチトリフは、人を脅かすことを好み、趣向を凝らしてサイバースペースに出現する。

彼も現存するスーパーハッカーのひとりで、同時に立派な(?)マッドサイエンティストだ。彼はハッキングや利益が目的でサイバースペースで動き回っているのではない。次々に発明する新型チップや電子パーツの性能を実験しているのだ。そのテストの内容によって彼の反応もさまざまに変化する。新しい演算クリスタルの実験中ならば、意味もなく戦いを挑んでくるだろうし、サイコチップの実験中ならネットライナーと一緒に高度なクラスターに挑もうとするだろう。